
Año II Número 17 - 350 PTAS
TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS
HOBBY PRESS
concurso
HULK
Consigue un viaje a los estudios de Marvel Comics en Nueva York
¿QUÉ JUEGO COMPRAR?
Te presentamos los mejores títulos para tu consola
C.E.S. de Chicago
ESTAS SERÁN LAS ESTRELLAS DEL ´94
«Jungle Book», pronto en Mega Drive
¡BIENVENIDO A LA JUNGLA!
00017
8 414090 203500

GAME GEAR

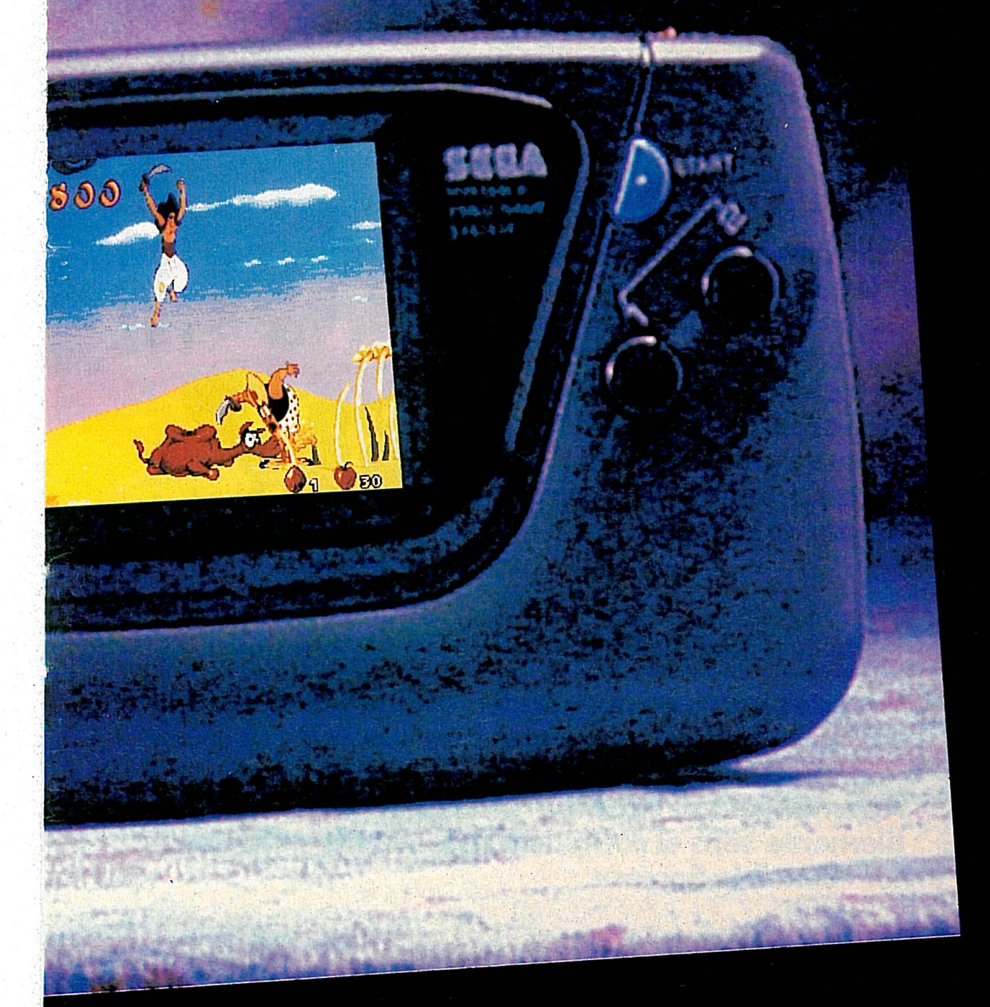
¡MONTATE

GAME GEAR

Game

Unitros

¡LO en COLORES!



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono. La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento. La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra. La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo. Ante la duda, no te la juegues. ¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.



LA LEY DEL MAS FUERTE





SUMARIO

TodoSega estuvo en la feria más interesante de todo el continente americano, el famoso CES de Chicago.

Dynamite Headdy es el nombre del nuevo personaje creado por Treasure para Sega, con ocasión de la programación de un excepecional juego de plataformas.

Este mes tenemos previews para todos los gustos: empezamos con el conocidísimo «Jungle Book», basado en la película del mismo título; seguimos con «Star Wars: Rebel Assault», basado también en la película del mismo título; y por último «Super Street Fighter II», del que curiosamente se filmará una película tomando como base los luchadores que por él desfilan.

Este mes es parco en novedades, aunque tendréis que reconocer que los pocos que hay son muy apetecibles: «Hulk», «RBI Baseball», «Combat Cars», etc. Además, están acompañados por el que probablemente será el compacto más vendido del verano: «Sensible Soccer».

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefe de Sección: Oscar del Moral
Redacción: Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Colaboradores: Javier Abad Martínez, A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

UN VERANO CALENTITO

Sí, porque tras asistir al CES de Chicago (del que os ofrecemos un extenso reportaje en la página 14) os podemos asegurar que no sólo va a ser caluroso, sino que vuestra fiebre consolera va a subir unos cuantos grados cuando conozcáis las novedades para este último trimestre del año. Un 94 que iba a quedar como un año de transición para el sector, pero esta feria ha demostrado que la tan temida crisis del videojuego no era más que una especie de problema pasajero, debida a la crisis mundial que actualmente padecemos.

En otro orden de cosas, en lo que se refiere a nuestro país, los meses de verano suelen ser de sequía, tanto por el tiempo como por nuevos lanzamientos, pero se está empezando a animar de una forma muy evidente: «Super Street Fighter II», «The Incredible Hulk», «Rebel Assault», «Jungle Book», los juegos de rol que parece que por fin van a llegar, etc. Y ante todo, la primera oleada de juegos para Mega Drive 32X. ¿Qué más se le puede pedir al verano?



Enviad vuestras cartas a: "Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Eternal Fighter II

Me gustaría decir un par de cosas: creo que Mr. Q no está equivocado con lo del «Street Fighter II»: a mí me parece un juego que es bastante mejor que el «Eternal Champions». Quizá éste tenga fatalities (aunque muy lights y cutres) y supuestos mejores gráficos o sonidos, cosa que dudo mucho, pero SFII gana seguro en jugabilidad y diversión, que es fundamental. Referente al tema de las páginas de la revista, deberíamos mirar la típica relación calidad precio, por ejemplo, en el número 16 tenemos 84 páginas, y pagamos 350 pesetas por ellas, pero vaya si están aprovechadas, ¡sí señor!.

✉ **Alberto Comas. Barcelona.**

Acción callejera

Mega Drive tiene bastantes juegos de plataformas: «Sonic», «Zool», «Batman», etc. De lucha: «Mortal Kombat», «Dragon Ball Z», etc. Y además de deportes de todo tipo, pero no tiene gran variedad de juegos de lucha callejeros; sólo «Streets of Rage II» o «Double Dragon III» y me gustaría quejarme por ello, ¿por qué no hay más juegos de este tipo para Mega Drive?. También me gustaría quejarme por los gráficos de la MD: son pequeños y de personajes muy "pachuchos" y poco musculosos. Yo confío en la MD y espero ver como estas cosas se arreglan. ¡Qué se vea que es la mejor!.

✉ **Aribane Santan Velázquez. Barcelona.**

"Do you speak english?"

¿Cómo puede ser que juegos tan importantes como «Ground Zero Texas», «Rise of the Dragon» o «Prize Fighter», con argumentos contundentes y de una gran calidad gráfica, puedan llegar a tener un fallo importantísimo como son los diálogos en inglés?. Deberían ser traducidos al castellano. Está claro que no me gastaré ni un solo duro en un juego que no entiendo, y creo que mucha gente piensa lo mismo. En otro orden de cosas, creo que el CD tiene capacidad para esas traducciones y mucho más; la moyoría de los juegos son adaptaciones más o menos mejoradas de Mega Drive. La verdad, espero que con la Mega Drive 32X el Mega CD obtenga mejor prestigio.

✉ **Asonia Crespo Saborit.Barcelona.**

Eco-quejas

Deseo darle mi enhorabuena a todo el equipo que hace posible la edición de TodoSega, ya que solemos olvidar que detrás de un fantástico acabado siempre hay un carácter humano...

De verdad creo que tiene una gran calidad, y podría incluso superarla si aumentara su extensión en unas páginas así como la cantidad de textos y comentarios explicativos; y si estableciese una mayor objetividad y convicción en los mismos. Quizás se eche de menos más dedicación al hardware y demás temas de estas características.

Por último, quiero agradecer la impresión de la revista en papel ecológico blanqueado sin cloro, ejemplo que muchas otras deberían seguir y que, como siempre, TodoSega se les ha adelantado.

✉ **Ricardo Marcuño Alonso. Vigo (Pontevedra).**

Consolas veteranas

Esta sección es una buena idea, pero pienso que deberíais sacar nuevas secciones, como una para ayudar a pasar a la gente de esas fases imposibles y otra para responder dudas a los que se vayan a comprar una consola nueva y sepan como sacarle el mayor rendimiento...

¿Qué piensa hacer Sega con la consola Master System II?, porque con esto de la nueva tecnología, a dichos ususarios no sé qué nos va a pasar si no conseguimos deshacernos de ella vendiéndola, porque no creo que nos compren una consola nueva. También me gustaría saber porqué Mr. Q no responde a todas las preguntas.

✉ **Julián Patiño Bazahona. Torrijos (Toledo).**

Quejas compactas

"...Para el gran soporte (que lo es) llamado Mega CD, Sega nos promete el oro y el moro pero lo que a menudo nos da es poca, muy poca verguenza. La satisfacción de los usuarios de consolas Sega es algo completamente secundario... Lo primero es el ánimo de lucro, única y exclusivamente la ganancia económica. De esta forma, el Mega CD tiene el porvenir muy negro si no se corrigen importantisimos defectos: 1º Los CD's son injustificadamente caros. Más caros aún que la mayoría de los compactos de PC o incluso que los de Amiga CD 32 de menor implantación... 2º ¡Seis meses! me he tirado ahorrando para un juego en formato compacto. Al fin me decidí por Yumemi Mansion, anunciado a bombo y platillo por Sega... pues bien, está en inglés hablado y ni siquiera incorpora subtítulos. Para mayor decepción, nuestra ilusión se fué al traste cuando TodoSega anunció que juegos que piden a gritos su traducción, no es seguro que ésta se produzca, ni tan siquiera en Septiembre. ¡Qué dejadez para con los CD's por parte de Sega España!... 3º La distribución es lenta, muy lenta... ¡Solo pedimos un poco más de seriedad y de ganas de hacer las cosas bien...!

✉ **David Roldán Peña y 8 usuarios más. Granada.**



así que quieres salvar el mundo... ¡pues vuélvete verde!

DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM Y SUPER NINTENDO

THE INCREDIBLE HULK™

Eres un SUPER HEROE, y lo que está ocurriendo es suficiente para que te hierva la sangre, tu masa muscular se cuadruplique y tu carne se vuelva de color verde... El temible Leader™ está preparado para dominar el mundo con la ayuda de su extraña pandilla de compinches con corazón de piedra: Tyrannus™, Absorbing Man™ Abomination™ y Rhino™. Hasta que entras en escena. Contener la ira nunca fue tu fuerte, pero ahora este defecto va a ser un "salvavidas". En una "masiva" exhibición de fuerza inundarás la pantalla de acción, destruyendo enemigos, escenarios, maquinaria...y todo lo que se te ponga por delante. ¡Por fin un juego que te puede proporcionar esa INCREIBLE sensación!

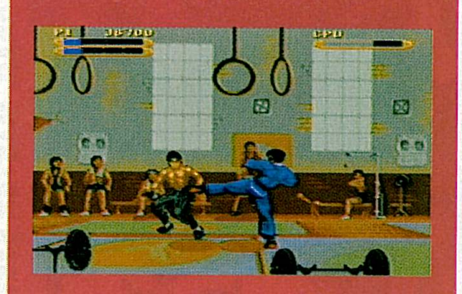
U.S. GOLD®

Bruce Lee también en consolas

DRAGON



Virgin está programando el juego «Dragon», un arcade de lucha basado en la película del mismo nombre. Pero no solo habrá versión Mega Drive, sino que Master System y Game Gear también podrán disfrutar de los marciales golpes de Bruce Lee.



Pirates of Dark Water

MARES DE ACCION

Aunque ya los hemos dado a conocer en nuestro reportaje sobre el CES, recibimos a última hora la noticia de que probablemente este cartucho vaya a ser distribuido en nuestro país. No conocemos el nombre de la distribuidora, pero próximamante podremos disfrutar y revivir las aventuras de los piratas más famosos del oceano Mega Drive.

El juego más esperado del 94

¡PRIMERAS IMÁGENES DE LION KING!

Efectivamente, «Lion King» está por todas partes. Su banda sonora se empieza a escuchar en las emisoras de radio, la televisión anuncia su próximo lanzamiento cinematográfico, la promoción ya está en marcha. Fue la estrella del CES (consulta nuestro reportaje) y los intrépidos reporteros de TodoSega consiguieron, en rigurosa exclusiva para vosotros, las primeras pantallas de lo que será, sin ninguna duda, el juego de mayor calidad jamás programado para una consola de 16 bits, en este caso la elegida ha sido Mega Drive.





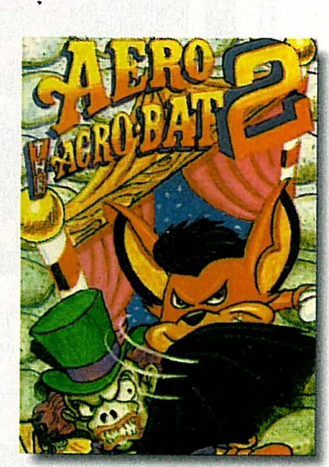
Sunsoft ya tiene distribuidor

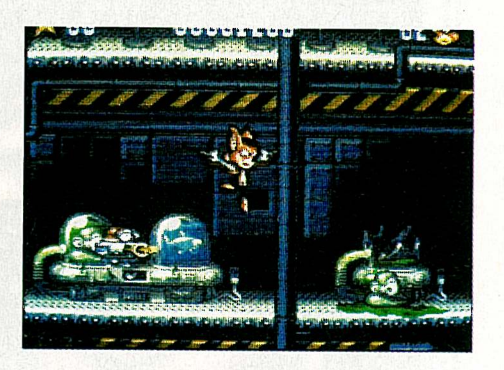
AERO THE ACROBAT 2

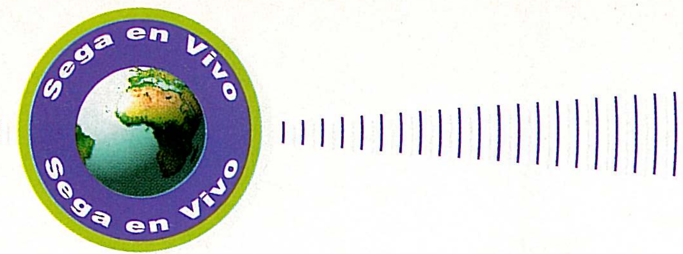
Hace un par de meses publicábamos en TodoSega la noticia de que «Aero the Acrobat» sería distribuido en nuestro país, pero, ¡aún seguimos esperando!. Sin embargo, la espera ya ha terminado; dependiendo de la calidad de los títulos, que no dudamos es muy alta, es muy probable que pronto empecemos a ver en las tiendas especializadas de videojuegos españolas casi toda la gama de producto Sunsoft. Si deseáis más información sobre su gama de producto echad un vistazo a nuestro reportaje sobre el CES. Además, Aero volverá en una nueva aventura, con mayores retos.











Un robot demoledor
MR. TUFF

Este nuevo personaje de SCI dispone de unas mazas como manos, lo que le permitirá deshacerse de sus enemigos de forma demoledora. El juego cuenta la historia de Mr. Tuff, que era un tranquilo demoledor de edificios, hasta el día en que los humanos decidieron marcharse. A partir de ahí todo serán problemas para el pobre Tuff, que tendrá que organizar el planeta.

Spectrum Holobyte entra en juego
IRON HELIX



Localizado en una nave del espacio exterior, «Iron Helix» nos propondrá un viaje alucinante, rodeados de unos gráficos renderizados en una estación de trabajo y un sonido como para asustar al más pintado. El juego ha sido programado por Spectrum Holobyte, una compañía americana muy conocida en el ámbito PC, lo que dice mucho acerca de la calidad de este su primer título para Mega CD.

Un estreno muy particular
SONIC VS KNUCKLES

Cuando aún no nos hemos repuesto de los seis fantásticos niveles del «Sonic 3», Sega ha anunciado la que será la nueva versión de su mascota favorita: «Sonic vs Knuckles». Éste presentará una faceta desconocida: Knuckles tendrá esta vez un papel de protagonista y será posible seleccionarlo como personaje para jugar. Además de la nueva programación software, Sega nos ha reservado una pequeña sorpresa en forma de hardware. No sabemos exactamente de qué va el tema, pero algo hemos oído acerca de la posibilidad de obtener nuevos niveles con los anteriores cartuchos de la serie. Esto es algo totalmente original, pero Sega no nos ha querido confirmar nada al respecto, así que seguiremos indagando y buscando la noticia.

SEGA FLASHES

"ECCO THE DOLPHIN II"



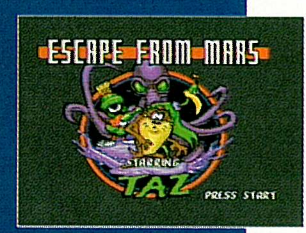
La continuación de las aventuras del delfín favorito de Sega está ya a punto de ver la luz. Una de las gratas sorpresas que Sega nos ha dado ha sido la inclusión de un nuevo nivel, que tendremos que recorrer con Ecco en una perspectiva en primera persona. Pero habrá que esperar a noviembre.

"POWER RANGERS"



Series hay muchas, pero como "Mighty Morphin Power Rangers" ninguna. Dentro de muy poco tiempo llegará versiones Mega Drive y Game Gear, pero de momento tendréis que conformaros con esta imagen. En ella podréis observar al Mega Zord mostrando su poder al enemigo final de una de las fases.

"TAZ: ESCAPE FROM MARS"



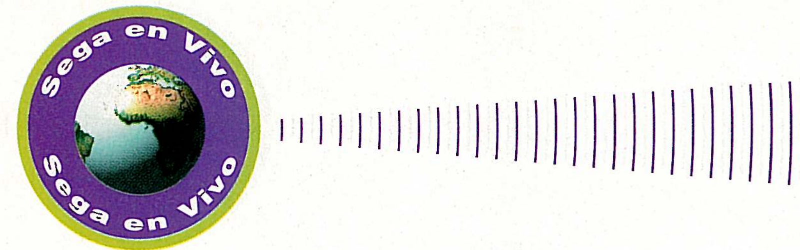
El diablo de Tasmania se ha vuelto a meter en problemas, aunque hay que reconocer que esta vez la culpa no ha sido suya. El marciano coleccionista de especies ha decidido hacerle un sitio en sus vitrinas. Taz, una vez capturado, deberá huir para lograr la ansiada libertad.

"SHAQ FU"



Cuando dos estrellas se unen, el resultado siempre es un juego alucinante. Así ha ocurrido con Shaquille O'neal, el famoso jugador de baloncesto NBA que ha sido elegido por Electronic Arts para protagonizar un cartucho, pero no será deportivo, ¡sino de lucha!.





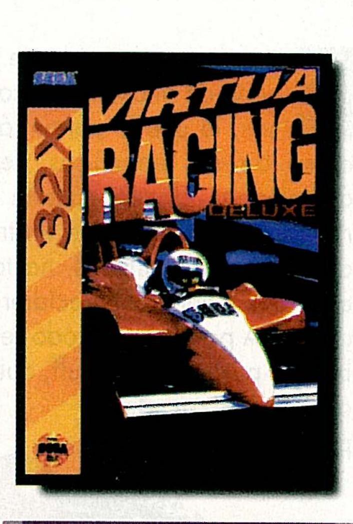
Avance de la extensa lista de lanzamientos

¡LOS PRIMEROS JUEGOS DE MEGA DRIVE 32X!

Para una nueva consola, no es nada fácil abrirse camino en el duro mundo del videojuego, pero si estamos hablando de algo que se llama Mega Drive 32X y a ello unimos una amplia gama de videojuegos listos para ser comercializados, estamos apostando por el ganador de la categoría.

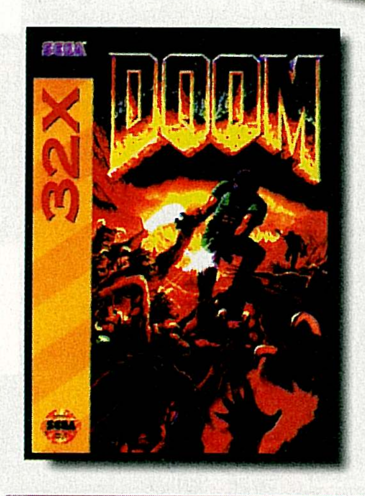


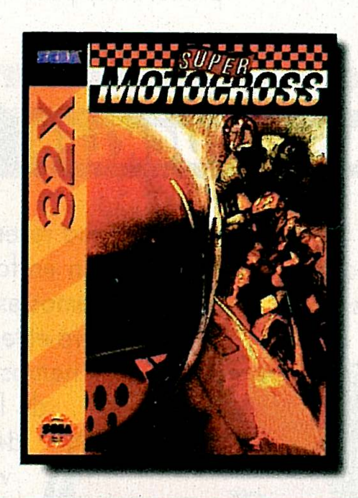
Sega está dispuesta a romper el mercado de los videojuegos con su Mega Drive 32X. Para ello se necesita un buen apoyo por parte del software, que se traduce en la necesidad de títulos de renombre y gran calidad. Por ello, Sega ha preparado una impresionante (por la calidad) y extensa lista de lanzamientos. Pero no será la compañía japonesa la única en apoyar este técnicamente avanzado hardware; no pasa un día sin que nuevas compañías anuncien sus futuros planes para MD32X. Entre ellas podemos citar a Core Design, Acclaim, JVC, Imagineer, etc. Como véis, Mega Drive tiene el futuro asegurado.

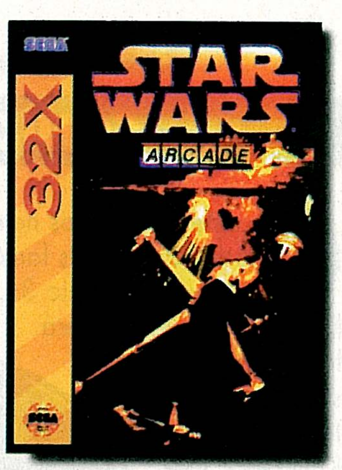


"VIRTUA RACING"

Virtua Racing ha sido la revolución de los salones recreativos hasta hace bien poco tiempo. Ahora, con la llegada de Daytona GP parece que ha quedado relegado a un segundo plano. No será así para MD32X, en el que seguro que Virtua Racing será uno de vuestros cartuchos favoritos. Tendrá 24 Mb y presentará una opción para dos jugadores.







"D O O M"

Un juego que ha roto esquemas allá donde ha sido comercializado, ganador de infinidad de premios en ferias y próximamente, la estrella de MD32X. Ábrete camino entre las paredes del infierno, acaba con todos los monstruos y busca las llaves de la libertad. Unos impresionantes gráficos y un sonido de cine, te abrirán las puertas hacia la diversión total.

"FAHRENHEIT"

Este será el primero de los juegos que permitirá combinar Mega Drive 32X y Mega CD. Ya sabéis: una paleta de colores ampliada y sonido de calidad CD. La vida de los bomberos es difícil, luchando contra el fuego y arriesgando su vida por la de los demás. Con el añadido del TruVideo podréis ver imágenes digitalizadas de fuegos reales a todo pantalla.

"S. MOTOCROSS"

Con este cartucho vuelven las grandes emociones, el vértigo de la velocidad y los saltos descontrolados. Super Motocross supondrá una vuelta de Sega al género de las carreras de motos. El juego presentará dos posibles puntos de vista para dirigir una de las tres motos, disponibles al iniciar vuestra carrera como pilotos del circuito profesional de motocross.

"STAR WARS"

Debido a las características técnicas del hardware, no tendrá nada que envidiar a la versión de recreativa. Serás puesto a los mandos de un X-Wing, el más avanzado caza de la flota rebelde. De tu pericia a sus mandos dependerá que el Imperio sea derrotado y por fin la galaxia respire tranquila. Vendrá avalado por sus 24 Mb y una excepcional calidad.

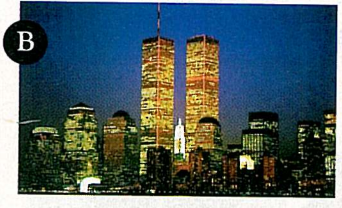
Gana
un viaje a
Nueva York

y piérdete en los estudios de Marvel Comics, sólo con acertar estas cuatro facilísimas preguntas relacionadas con nuestro héroe verde, HULK.

1

¿En cuál de estas ciudades está Marvel Comics?

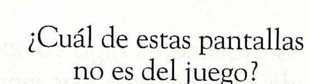
A 

B 

C 

2

¿Cuál de estas pantallas no es del juego?



A 

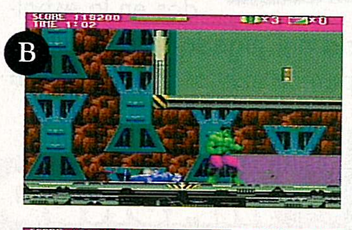
B 

C 

3

¿Cuál de estas pantallas pertenece a la fase 3?

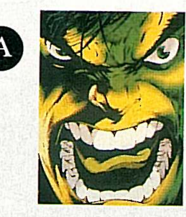
A 

B 

C 

4

¿Cuál de estas tres caras fue portada de TodoSega?

A 

B 

C 

bases concurso

1. Podrán participar todos los lectores de TODOSEGA que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. - Revista TODOSEGA
Apdo. 400. 28100 - Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO HULK

2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 18 Julio y el 31 de Diciembre de 1.994.

3. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 2 de Enero de 1.995. y los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista TODOSEGA.

4. De entre todas las cartas recibidas se extraerá una, ganadora de un viaje de fin de semana para dos personas a los estudios de Marvel Comics en Nueva York (USA) en Enero de 1995. El viaje incluye transporte en avión, ida y vuelta, y alojamiento durante 2 noches. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso.






Cupón Respuesta

Nombre Fangsio
Apellidos Pinto Carbonell
Dirección C/ Juan Ramón Jimenez 13
Localidad Plasencia Provincia Caceres
Teléfono 41-37-28 C. Postal 10600

RESPUESTAS

Pregunta nº1 ❑ A ☒ B ❑ C
Pregunta nº2 ☒ A ❑ B ❑ C
Pregunta nº3 ❑ A ☒ B ❑ C
Pregunta nº4 ❑ A ❑ B ☒ C

Sega en Vivo

LA NOTICIA DEL MES

AURA INTERACTOR



Los americanos no paran, lo suyo es la espectacularidad, y sobre todo la originalidad. Su última contribución al mundo del videojuego es una especia de mochila que situada en la espalda del consolero de turno, permite que esté "sienta" el juego. Llegados a estas alturas, seguro que vuestra pregunta será ¿y cómo funciona?. El sistema está basado en un potente amplificador de sonido que se conecta a la salida de audio de la correspondiente consola o televisor, lo que hace es amplificar el sonido y a través de un complejo sistema de alta tecnología transportarlo a la mochila, de tal forma que ésta reproduce con total fidelidad los sonidos en la espalda del jugador. En la teoría parece muy sencillo, pero en la práctica es algo complicado. Sin embargo, los ingenieros de Aura han conseguido realizarlo y aquí está. El equipo permite ajustar los parámetros del amplificador, para dar más énfasis a determinados sonidos o frecuencias. Esperamos que no caiga en saco roto y próximamante podamos ampliar esta información.



El "aparatito" en cuestión se coloca a la espalda del jugador, permitiéndole sentir en su propio cuerpo la emoción de los juegos.

EL JUEGO DEL MES

MASKED RIDER ZO



Japón es un país de lo más curioso, y los japoneses lo son aún más, así que no deberíais sorprenderos cuando os digamos que este juego está rompiendo esquemas en el imperio del sol naciente. Tomando como base argumental una conocida serie de gran éxito en la televisión nipona, «Masked Rider Zo» es un espectáculo visual y sonoro de una calidad innegable. Sus imágenes digitalizadas y el sonido de calidad CD son un verdadero derroche de la tecnologia al servicio de la jugabilidad en CD. Su desarrollo corresponde al de una típica aventura interactiva, con una trama no líneal.



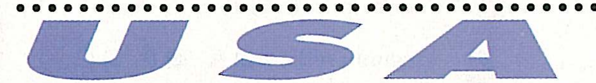


TOP 10 JAPAN

1. ALDARK — Mega CD
2. PHANTASY STAR IV — Mega Drive
3. PYUO PUYO — Mega Drive
4. LUNAR CD — Mega CD
5. MICROCOSM — Mega CD
6. MORTAL KOMBAT — Mega Drive
7. DREAM HOUSE — Mega CD
8. J. LEAGUE SOCCER — Mega Drive
9. SONIC CD — Mega CD
10. JOE MONTANA NFL'94 — Mega Drive

TOP 10 USA

1. SONIC 3 — Mega Drive
2. MORTAL KOMBAT — Mega Drive
3. J. MONTANA NFL'94 — Mega Drive
4. NHL HOCKEY'94 — Mega CD
5. FIFA SOCCER — Mega Drive
6. TECMO BASKETBALL — Mega Drive
7. ETERNAL CHAMPIONS — Mega Drive
8. TOEJAM & EARL 2 — Mega Drive
9. JOHN MADDEN'94 — Mega Drive
10. PGA TOUR GOLF II — Mega Drive



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

GUÍA OFICIAL

SEGA

MEGA DRIVE

Trucos y ayudas

- Una guia para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..

Dirección:..

Localidad:..................... Provincia:.....................

Código Postal:..................... Teléfono:.....................

- ❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
- ❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
- ❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS

Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

La revolución más esperada



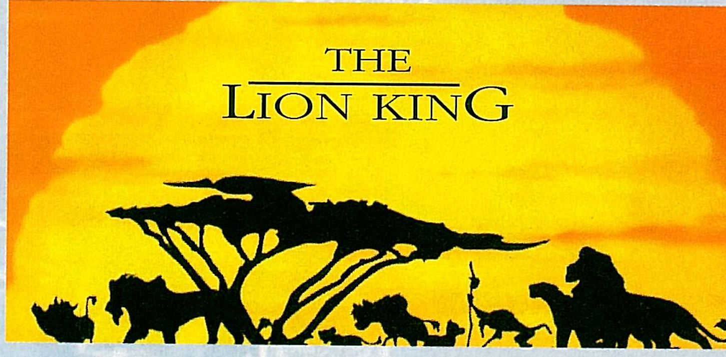
summer '94

Chicago volvió a acoger en sus recintos feriales el CES (Consumer Electronic Show) correspondiente a la temporada veraniega. Todas las compañías de software mundiales estaban allí, y entre ellas, TosoSega, para poder ofreceros todo lo que próximamente será noticia dentro del mundo Sega.



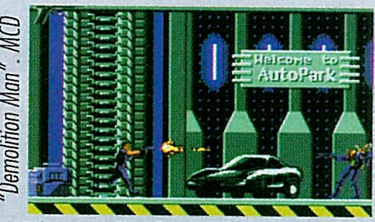
Si tuvieramos que resumir en dos palabras lo que allí vimos, éstas serían cantidad y calidad. Casi todas las compañías mundiales con intereses en el sector del ocio y el entretenimiento estaban allí. Aunque había dos ausencias muy notables: Sega y Electronic Arts. La presencia de Sega fue mínima: pusó una pequeña sala de prensa a disposición de los medios de comunicación allí presentes; en ella ofrecía imágenes de sus nuevos productos. Su ausencia fue muy comentada entre los medios especializados. Otro tanto podemos decir de Electronic Arts, a pesar de que THQ se encargó de dar a conocer sus nuevos lanzamientos. Por lo demás, resaltar el hecho de que casi todas las compañías se encuentran desarrollando software para los nuevos sistemas de juego Sega, léase Saturn y Mega Drive 32X; aparte de que pudimos asistir al relanzamiento del sector, con grandes muestras de opulencia por todas partes: enormes stands y elementos promocionales repartidos por doquier. Así que sólo nos queda deciros que las consolas aún tienen mucho futuro por delante.

El próximo rey de los videojuegos



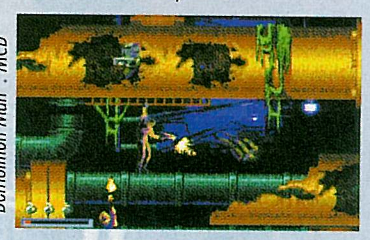
Virgin fue una de las compañías a las que podemos denominar como motores de la feria. Su próximo título, desarrollado conjuntamente con Sega, será «The Lion King», la película homónima de Disney, uno de los estrenos cinematográficos más esperados del verano. Los maravillosos gráficos, el increíble sonido, todo será exactamente igual que en la película, para ello Virgin no ha escatimado medios y ha seleccionado a los mejores preofesionales del sector. El resultado será aún mejor que «Aladdin», que os recordamos fue seleccionado mejor videojuego del año en la pasada edición del ECTS londinense. Pero también había otras novedades: «Demolition Man» y «Links». El primero estará basado en la película del mismo título, protagonizada por Sylvester Stallone, el musculoso actor americano. Será un arcade de plaltaformas en el que habrá que cargarse a todo enemigo que circule por la pantalla de vuestro televisor. El segundo es una versión para Mega CD del clásico juego de golf que tantos éxitos ha cosechado en PC. Pero no nos olvidamos de otros títulos que Virgin tiene actualmente en desarrollo, como «Cool Spot 3: Spot goes to Hollywood» o «Archer McLean's Pool», ya próximos a ver la luz.

"Demolition Man". MCD



Sylvester Stallone hace su aparición en el mundo de las consolas con «Demolition Man», basado en la conocida película.

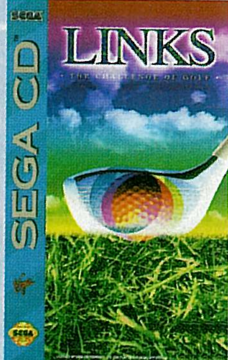
"Demolition Man". MCD



"Links". Mega CD



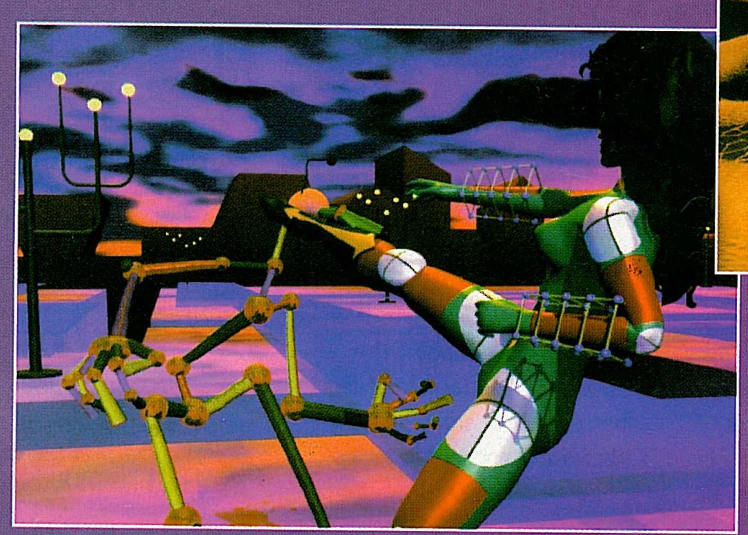




Recordad estas caratulas, están destinadas a ser los próximos éxitos de la todopoderosa compañía británica Virgin.

Las Nuevas Tecnologías





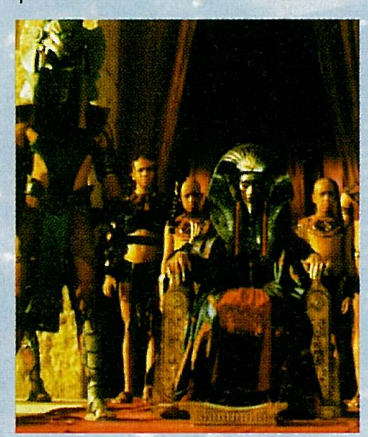


Todos sabemos cómo se desarrollan los juegos de consola, pero no conocemos qué se esconde detrás de esas imágenes que por ejemplo el Mega CD es capaz de ofrecer, o que las sensacionales máquinas recreativas de Sega son capaces de mostrar. Wavefront es una de las compañías que actualmente posee uno de los sistemas para creación de gráficos más avanzados del sector. Este software, de nombre "Gameware", es capaz de crear imágenes tan bellas como las que acompañan estas líneas.

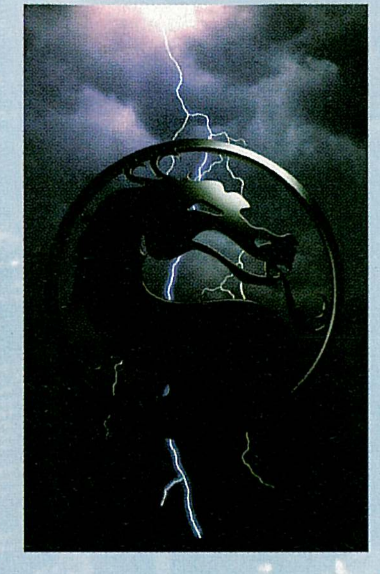
ACCLAIM

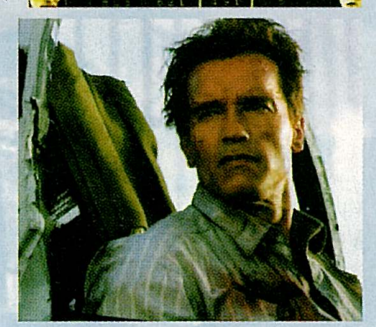
Mortal Kombat II, la estrella de Acclaim

La estrella de Acclaim era, sin duda alguna, «Mortal Kombat II». El juego de lucha más esperado de todos los tiempos estaba allí, próximo a ver la luz, no os preocupéis, próximamente os ofrecemos más información sobre uno de los juegos más esperados. Siguiendo con la tónica de las compañías de realizar versiones para consola de títulos cinematográficos, Acclaim anunció la inminente llegada de «True Lies», la nueva película de Arnold Schwarzenegger. Asimismo, pudimos asistir a la presentación de «Stargate», basado en la serie de ciencia ficción del mismo nombre. «Ushra Monsters Truck Wars» es el nombre de un cartucho que gustará a los amantes del espectáculo americano: toma como base las carreras de esos gigantescos todoterrenos. Por último, «Maximun Carnage» nos traerá de nuevo a Spiderman, el infalible hombre-araña.



Con «Stargate» podréis controlar un hábil guerrero espacila en el Egipto de las pirámides. Presentará unos gráficos de lo más cuidado, con especial atención al detalle.





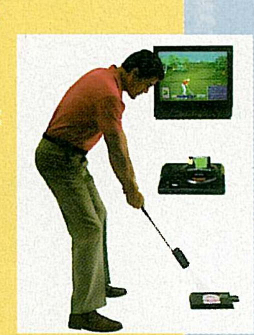
"Ture Lies": Mega Drive

«True Lies» será uno de los títulos que próximamente Acclaim pondrá a la venta, en versiones para Mega Drive y Game Gear.

GAMETEK

Tarzan: un estreno salvaje

En el mundo de las consolas, Gametek es casi una desconocida, pero sus nuevos títulos la auparán hasta los niveles más altos. «Brutal» será uno de ellos, un juego del que en este mismo número os ofrecemos amplia información. También serán los responsables de la aparición del héroe de la jungla por antonomasia: Tarzán. Nigel Mansell, el piloto de carreras, también tendrá su cartucho.



Conectado a la Mega Drive, TeeV Golf permite practicar este deporte sin salir de casa.

CAPCOM

Los históricos de la lucha

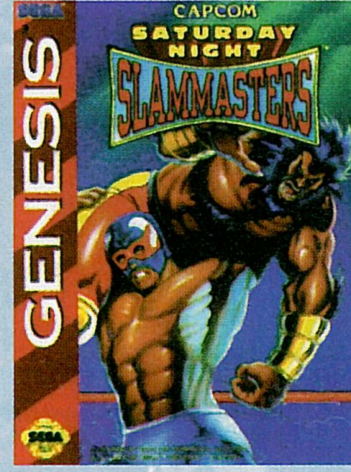
Sin lugar a dudas, Capcom es mundialmente conocida por su título estrella: «Street Fighter II», del que muy pronto tendremos la versión «Turbo». Pero no solo de él vive Capcom, casi está al caer la versión Mega Drive de Mega Man un título, hasta ahora, exclusivo de Nintendo. La versión que actualmente está programando Capcom, de nombre «Mega Man: the Wily Wars» contendrá los tres primeros juegos de la serie. Para los aficionados al cómic, seguro que si les decimos «The Punisher» les sonará a genuino Marvel. Así es, las aventuras de este clásico del papel serán reflejadas en un cartucho para Mega Drive, en un juego que presentará una perspectiva lateral y que recordará mucho a la serie «Streets of Rage».



"The Punisher": Mega Drive



"The Punisher": Mega Drive



El Westrling a cuatro jugadores hace su entrada en Mega Drive con este «Saturday Night Slammasters». Un título que nos traerá el espectáculo yanqui a nuestras pantallas.

KONAMI

En la variedad está el gusto

La compañía que nos ha ofrecido títulos tan interesantes como «Tiny Toon Adventures» y «Lethal Enforcers», tenía varias y muy interesantes novedades en su stand. Entre ellas destacaremos la próxima llegada de la segunda parte de las aventuras de Sparkster, el héroe de



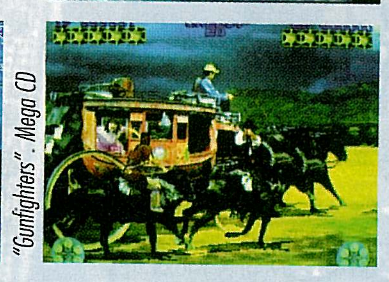
"Sparkster". Mega Drive

«Rocket Knight Adventures». Esta continuación recibe el mismo nombre que el héroe y presenta interesantes novedades, que desvelaremos a su debido tiempo. Los Tiny Toon también vuelven, pero han dejado atrás su faceta de plataformas y se van a dedicar a los deportes: «Acme All-Stars» será el nombre de este nuevo



"Snatcher". Mega CD

cartucho. En él, nuestros queridos pesonajes jugarán a baloncesto y a fútbol. Otro título que romperá será «Animaniacs»; acción/estrategia en un mismo cartucho. Presentará las aventuras de los personajes de dibujos animados con más éxito de la televisión americana. Más adelante podremos disfutar con



"Contra Hardcorps". Mega Drive

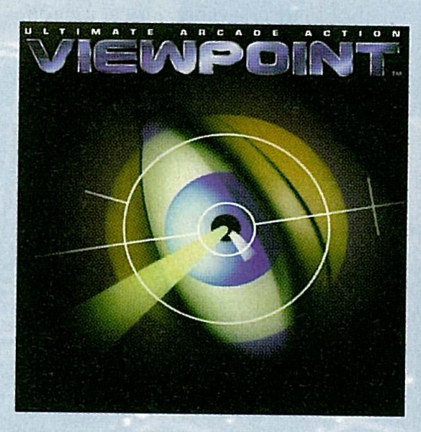
"Gunfighters". Mega CD

«Lethal Enforcers 2: Gunfighters». El clásico arcade con pistola vuelve a Sega, pero esta vez el escenario es el viejo Oeste. También disfrutaremos con «Contra: HardCorps», un arcade de desplazamiento horizontal. «Snatcher» será un impactante arcade de nueva generación.

SAMMY

Un arcade de Neo Geo

Si lo que os gusta es apretar el botón de vuestro pad a una velocidad de vértigo, este arcade os ofrece la oportunidad de quemarlo. Anteriormente visto en Neo Geo, «Viewpoint» ha sido convertido de una forma total por la American Sammy Corporation.

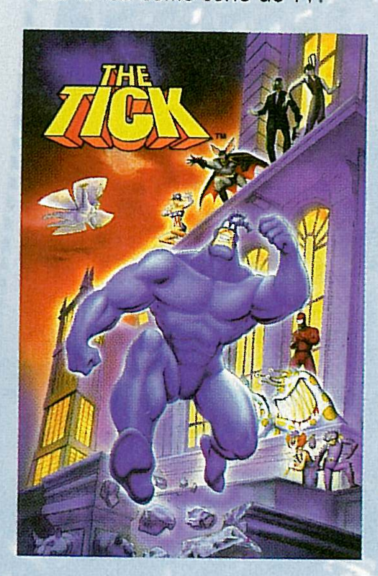


FOX

Una compañía de cine

Siguiendo los pasos de otras compañías cinematográficas, la "major" Fox también se ha decidido a entrar en el gallinero, para ello ha creado una división de nombre Fox Interactive, que será la encargada de desarrollar el software. Sus primeros títulos serán «The Pagemaster» y «The Tick». El primero estará basado en la película que próximamente veremos, que tiene como protagonista a Macaulay Culkin, el repelente niño de "Solo en Casa". El segundo será una historieta de cómic, que también verá la luz como serie de TV.





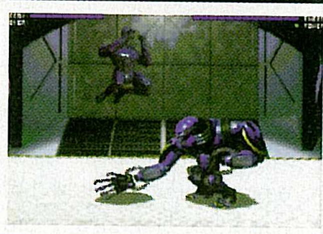
JVC

¡Samurai Shodown! ¡Fatal Fury Special!

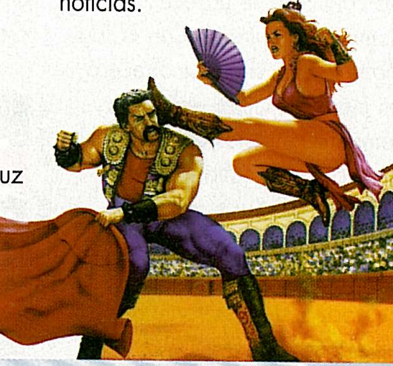
Realmente sorprendentes lo nuevos lanzamientos de JVC: «Rebel Asault», «Samurai Shodown CD», «Fatal Fury Special CD», «Timecop», «Dungeon Master II», «World Championship Rally» y «Rise of the Robots». Como podéis ver, una lista para quitar el hipo. Todos ellos hablan por sí solos de su calidad y categoría como videojuegos. Seguro que los más esperados son las conversiones Neo Geo, pero tendréis que esperar algún tiempo, aún están en fase de programación y no verán la luz hasta finales de año, como mínimo. «Rally» será la versión Mega Drive del conocido juego PC. Próximamente, más noticias.



"World C. Rally". M. Drive



"R. of the Robots". M.C.D.



OCEAN

Los Picapiedra, un éxito de cine

Spielberg ha vuelto a hacerlo, otra vez tenemos película del verano. Si el pasado fue el año de Parque Jurásico, éste será el de The Flintstones, o Los Picapiedra, como realmente los conocemos aquí; pronto nos llegará en versión Mega Drive. Por cierto, hablando de dinosaurios, Ocean anunció la continuación de Parque Jurásico, que sorprenderá a más de uno por su originalidad y calidad. «Shadow» será un arcade basado en el clásico cómic. También disfrutaremos con «Mr. Nutz», un juego de plataformas cuyo protagonista es una ardilla. Para los amantes del fútbol, Ocean está programando «Soccer Kid»: más plataformas con niño pegado a un balón. «Mighty Max» nos permitirá recrear las aventuras del popular héroe de la televisión americana. Los Addams también tendrán su continuación en "The Addams Family Values», un tenebroso cartucho Mega Drive.


"The Flintstones". M. Drive

Pedro Picapiedra o John Goodman, como gustéis, en pleno esplendor consolero.


"Mighty Max". M. Drive

TAITO

El antiguo arte de las recreativas en consolas

Taito es una vieja conocida nuestra, fue de las primeras compañías en entrar de lleno en esto de los videojuegos, ofreciéndonos recreativas de calidad: «Ninja Warriors», «Bubble Bobble», etc. Entre los cartuchos que próximamante comercializará para Mega Drive, veremos «Lufia», una aventura con perspectiva aérea en la que podrás encontrar más de 165 monstruos diferentes. «Dragon's Lair» volverá a traernos las aventuras de Dirk el osado. «Rainbow Islands» será otra de las recreativas que pronto verá la luz en formato Mega Drive. Por último, los poseedores de la portátil de Sega podrán disfrutar con las aventuras de Bub y Bob en «Bubble Bobble», un verdadero clásico de las recreativas, que vuelve con 226 increíbles niveles.

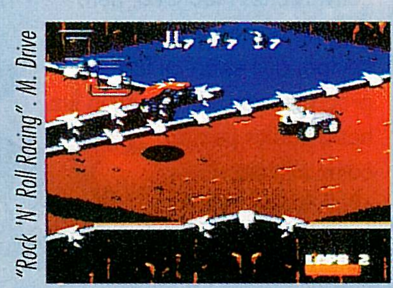


INTERPLAY

El triunfo de la originalidad: Clay Fighter

La originalidad es un hecho que merce alabanza, sobre todo en el mundo de los videojuegos,donde casi todos los cartuchos se parecen demasiado entre sí. Con «Clay Fighter» Interplay nos ofrecerá un juego de lucha, pero que romperá todos los cánones en cuanto a originalidad y jugabilidad. Sus luchadores son algo de otro planeta: hombres de nieve, una calabaza, una cantante de opera vikinga, etc. "Rock 'N' Roll Racing» os pondrá al volante de unos minicoches en unas circuitos locos, locos. Por último, «Boogerman» es el nuevo super héroe de Interplay, creado para Mega Drive.

"Boogerman". Mega Drive


"Rock 'N' Roll Racing". M. Drive

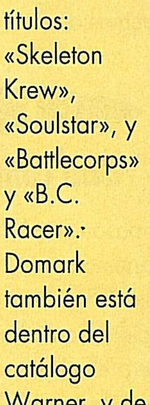


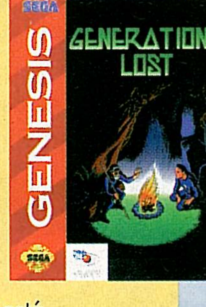
"Clayfighters". Mega Drive

T. WARNER

Cuando el cine se vuelca en el juego

El gigante de la comunicación americano viene pisando fuerte, sus nuevos lanzamientos así lo descubren. Entre las compañías con las que posee acuerdos de licencia nos encontramos con Tecmagik y Core Design, flor y nata de la programación mundial. Del primero nada más conocido que Sylvester & Tweey. Del segundo, Time Warner prepara una avalancha de títulos: «Skeleton Krew», «Soulstar», y «Battlecorps» y «B.C. Racer». Domark también está dentro del catálogo Warner, y de ella pronto llegarán: «Flying Nightmares» y «Kawasaki SuperBike Challenge». Time también está desarrollando sus propios títulos: «Generations Lost», «The Lawnmower Mark», «Commando Raid», «Road Rash II», «Payne Stewart Pro Golf», «Dick Vitale's Awesome Baby College Hoops». Sin olvidarnos de que Tengen también es una compañía Time Warner.







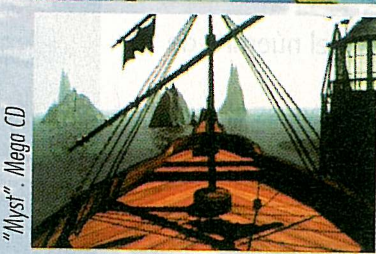
SUNSOFT

Los reyes del dibujo animado

Si tuvieramos que hablar de Sunsoft en términos de variedad, nuestro discurso estaría abocado al fracaso. No hay otra compañía que se haya especializado más que ésta. Casi todos sus juegos entran dentro de lo que podríamos denominar como la categoría dibujos animados. «Aero the Acrobat» y «Aero the Acrobat 2», «Zero: The Kamikaze Squirrel», «Justice League», «Daze Before Christmas», «Bubble and Squeak» y «Scooby-Doo» son títulos cuyos protagonistas son animalitos o personajes del tipo de los de dibujos animados. «Pirates of Dark Water» es un magnífico arcade de lucha y plataformas, cruce entre Golden Axe y Streets of Rage. Pero quizá la estrella de Sunsoft sea «Myst». Este compacto para Mega CD será una verdadera maravilla: gráficos deslumbrantes y sonidos de calidad CD.



"Justice League". M. Drive



"Myst". Mega CD

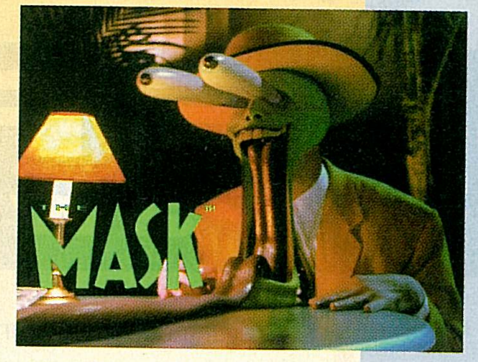
T H Q

Un cómic japonés de culto

El tan esperado héroe de la película animada más famosa de la historia del cine japonés está próximo a hacer su aparición por Mega Drive. El juego mezclará fases de lucha, conducción, scroll horizontal y perspectiva en primera persona tipo juego de rol. Como véis, una agradable e interesante combinación de variados estilos para conseguir un cartucho de gran jugabilidad.

Con «The Mask» vovleremos a asistir al fenómeno película +videojuego=éxito. El protagonista es un triste empleado de banca que gracias a la influencia de una antigua máscara posee unos poderes especiales, entre ellos la facilidad para moverse a velocidades supersónicas.

La serie de televisión «Time Trax» también tendrá su versión en cartucho en forma de juego de plataformas. El último en llegar será «Total Carnage» para Mega CD, un sensacional arcade.



US GOLD

La increíble historia de Hulk

Pocas novedades son las que US Gold podía ofrecernos, puesto que casi todo fue anunciado con ocasión del ECTS londinense. Entre los nuevos cartuchos destacaremos «Izzy's Olympic Quest», juego oficial de los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, y «World Cup Golf Dorado Beach. Por lo demás: «The Incredible Hulk», «The Hurricanes», «Flashback CD» y se acabó.



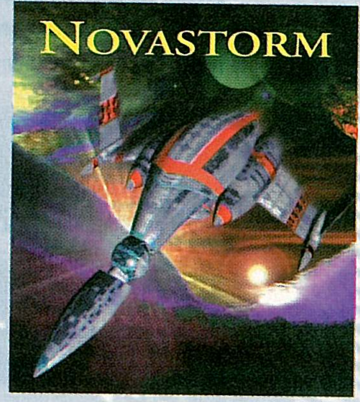
PSYNOGSIS

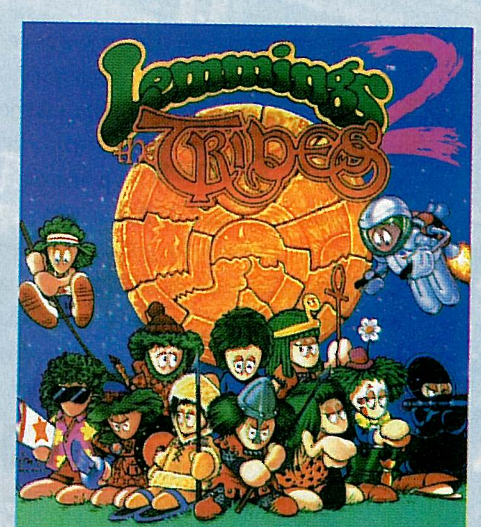
Los pequeños melenudos verdes

Los graciosos y simpáticos hombrecitos de airada melena verde al viento vuelven a Mega Drive en lo que será su segunda aparición. «Lemmings 2: The Tribes», ofrecerá nuevos y originales niveles, por los que habrá que guiar con sumo cuidado a los minúsculos héroes. «Novastorm» es el título de un nuevo arcade para Mega CD, con un interface de juego basado en imágenes digitalizadas, que dejará atrás al magnífico «Rebel Assault» de LucasArts. En plataformas, Psygnosis nos ofreció un pequeño avance de cómo será «Flink», que tendrá como protagonista a un nuevo personaje creado especialmente para la ocasión. Más adelante también nos llegará «Discworld», un interesante juego de rol para Mega CD, que romperá muchos moldes cuando vea la luz definitivamente. Pero todo esto será dentro de varios meses.



"The Adv. of Flink". M.D.



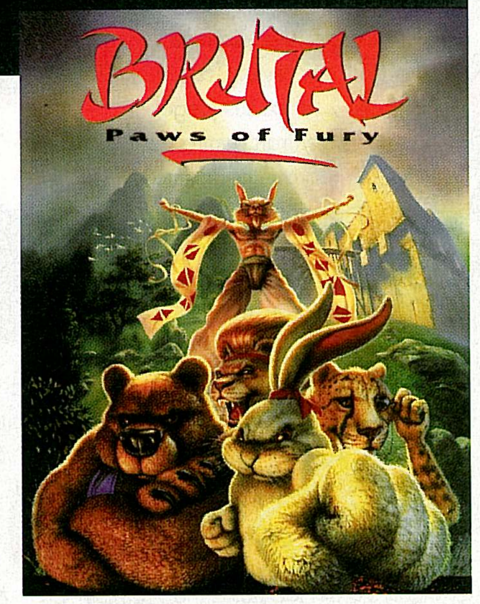


Los lemmings volverán en 12 nuevas tribus: deportistas, del espacio, de la edad media, surfistas, modernos, etc.



"Discworld". Mega CD

BRUTAL
Paws of Fury



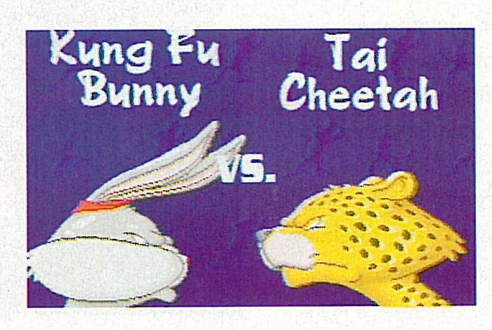
Segun nos vamos acercando a los meses de otoño, crece el núemro de anuncios sobre nuevos lanzamientos. «Brutal - Paws of Fury» es el nuevo y original juego de lucha de la compañía británica Gametek.



La lucha no es un género que destaque precisamente por su originalidad. Los diferentes juegos existentes se limitan a presentar una variada gama de luchadores, fondos multicoloristas, mayor o menor cantidad de magias y algún que otro fataliti. Al fin y al cabo, lo único que importa es liarse a mamporros con el contrario para salir vencedor, y así una y otra vez hasta llegar al final del juego. Así que, ¿qué puede aportar «Brutal» a este tipo de juegos?.

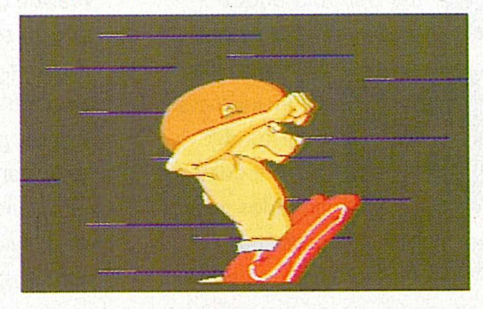
Primeramente es un juego en compacto, lo que ya de por sí le confiere un especial atractivo situándolo, junto con «Mortal Kombat CD» en ese especial status que los juegos de Mega CD poseen. Después, una vez encendida la consola descubriréis que los personajes son dibujos animados. Esto es así porque Gametek ha querido realizar algo original y novedoso. Aunque su lanzamiento no será hasta el mes de noviembre, el juego está ya casi terminado y os podemos ofrecer información sobre sus características más importantes.

La historia habla de una llamada internacional a los mejores luchadores del planeta. Y a ella respondieron los maestros mundiales: Kung-Fu Bunny, el conejo; Leon, el león ; Tai Cheetah, el cheetah; Rhei Rat, la rata; The Pantha, la pantera; Kendo Coyote el coyote; Foxy Roxy la zorra e Ivan, el oso. Cada uno de ellos tiene motivos para enfrentarse a los demás, pero todos persiguen el mismo fin, demostrar quién es el mejor.





Los fondos ofrecerán un brillante colorido, mientras que los personajes estarán recreados con gran lujo de detalles.

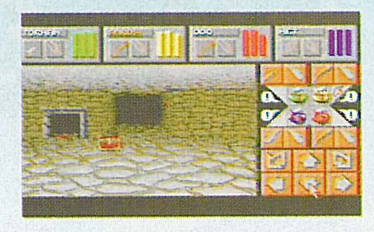


El compacto estará lleno de secuencias animadas, incluyendo una grata sorpresa, en forma de "tomas falsas".



DUNGEON MASTER II
Rol puro y duro

¿Qué ocurre con los clásicos juegos de rol?. ¿Por qué no los vemos en consola?. Con «Dungeon Master II: Skullkeep» estamos de suerte. Su predecesor fue el ya famoso y clásico «Dungeon Master», uno de los primeros juegos de rol para ordenador. Ahora, en esta segunda parte, se han adecuado los gráficos a los tiempos que corren, a la par que debido a su presentación en formato compacto, la calidad del sonido ha mejorado. Pronto sabremos más de él, pero valgan estas pantallas como muestra de su calidad.





La historia de Lorath

VAY

El Mega CD es el soporte ideal para que los programadores den rienda suelta a su creatividad. Vay, un apasionante juego de rol, es una muestra de la alta calidad de estos juegos.



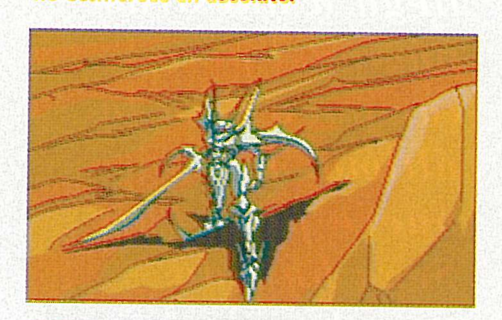
"¡Por fin llegó el día!. El príncipe Sandor y Lady Elin iban a intercambiar votos ante los más importantes mandatarios de los cuatro reinos. Además, el poder del reino de Lorath quedaría confirmado para otra generación. Pero el joven príncipe iba a tener un duro despertar.

Mientras la ceremonia avanzaba, el Imperio Danek, sediento de sangre, iba a ejeecutar un ataque sorpresa contra Lorath, utilizando una tecnología nunca antes vista. Así, el mágico silencio de la catedral fue interrumpido por los sonidos de la ya cercana batalla. El príncipe Sandor perdió el conocimiento y Lady Elin fue capturada por la armada Danek."

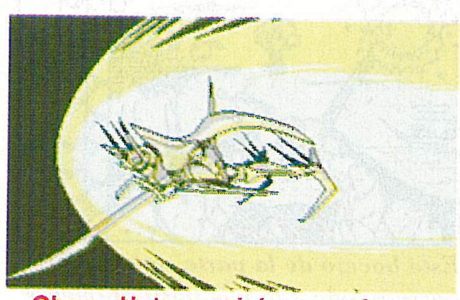
Estas líneas pertenecen al argumento del nuevo juego de rol de Working Designs, padres del fabuloso «Lunar The Silver Star». Su nombre es «Vay» y, aunque éste sea corto, el juego es de desarrollo largo, lo que promete muchas y entretenidas horas de juego. No estamos muy seguros de que algún día vaya a ver la luz en nuestro país, pero sí que sabemos que será un juego excelente.



La animación que abre el juego es de una belleza deslumbrante. Pero el resto del juego no desmerece en absoluto.







Observad la imagen de la parte inferior, corresponde a una escena del juego, cuando el príncipe Sandor despierta de su sueño.



HEIMDALL

Core Design no está acostumbrando muy mal, últimamente sus lanzamientos son casi exclusivos para Mega CD: «Battlecorps», «Soulstar», «B.C. Racers», etc. Realmente es un hecho de agradecer.

Esta nueva incursión de Core corresponde a un juego de rol, de nombre Heimdall, del que ya os hablábamos algo hace un par de números. Ahora os podemos decir que es muy probable que sea comercializado en nuestro país, puesto que viene precedido por el éxito cosechado en otros sistemas de juego. Lo poco que hemos visto de él nos induce a pensar que su calidad será muy alta.





Dynamite Headdy

WORKS IN PROGRESS

Dynamite

No es la primera vez que llega a nuestras páginas, pero tampoco será la última. Este nuevo personaje Sega ha sido creado por Treasure, y hoy lo tenemos aquí para que os enseñe su duro inicio como héroe de papel. Después, lo tendréis en vuestra consola.

Treasure es la responsable de juegos de la categoría de Gunstar Heroes (que próximamente llegará en una versión para Game Gear) y el futuro Relayer. Los hábiles programadores de esta compañía consiguen dotar a sus juegos de una apariencia especial, que hace sean reconocidos nada más encender la consola. El alegre y variado colorido, el especial movimiento y la calidad de los sprites, los ítems que es posible encontrar, etc. Todo delata su origen Treasure. Esta vez han creado un juego que mezcla por igual dos géneros muy habituales en los cartuchos de consolas: acción y puzzles.

Su protagonista será una hormiga con una habilidad muy especial: utilizará su cabeza como arma contundente, aparte de que ésta podrá tomar insospechadas y muy efectivas formas. El mes pasado publicábamos una noticia en la que os anticipábamos la posible trama argumental del juego. Pues bien, ésta no ha variado mucho, aunque ahora Headdy podrá realizar muchas más cosas con su cabeza, además de utilizarla como elemento estético. Para ello, Headdy debe recoger los ítems correspondientes, que se encuentran repartidos por el extenso mapeado de los nueve niveles de este original juego (aunque puede que haya alguna que otra sorpresa más y la versión definitiva posea alrededor de 11 ó 12 niveles).

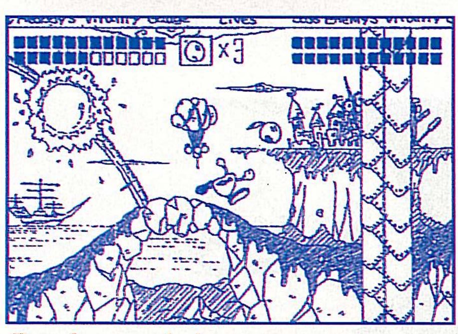
Actualmente el juego está casi terminado, a falta de los acostumbrados retoques finales.



Las rotaciones de las variadas plataformas situadas en las diferentes fases de juego serán increíbles.



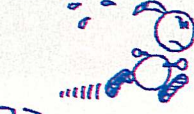
Una cabeza muy viva



Este boceto de la parte superior corresponde a lo que posteriormente será una pantalla del juego.

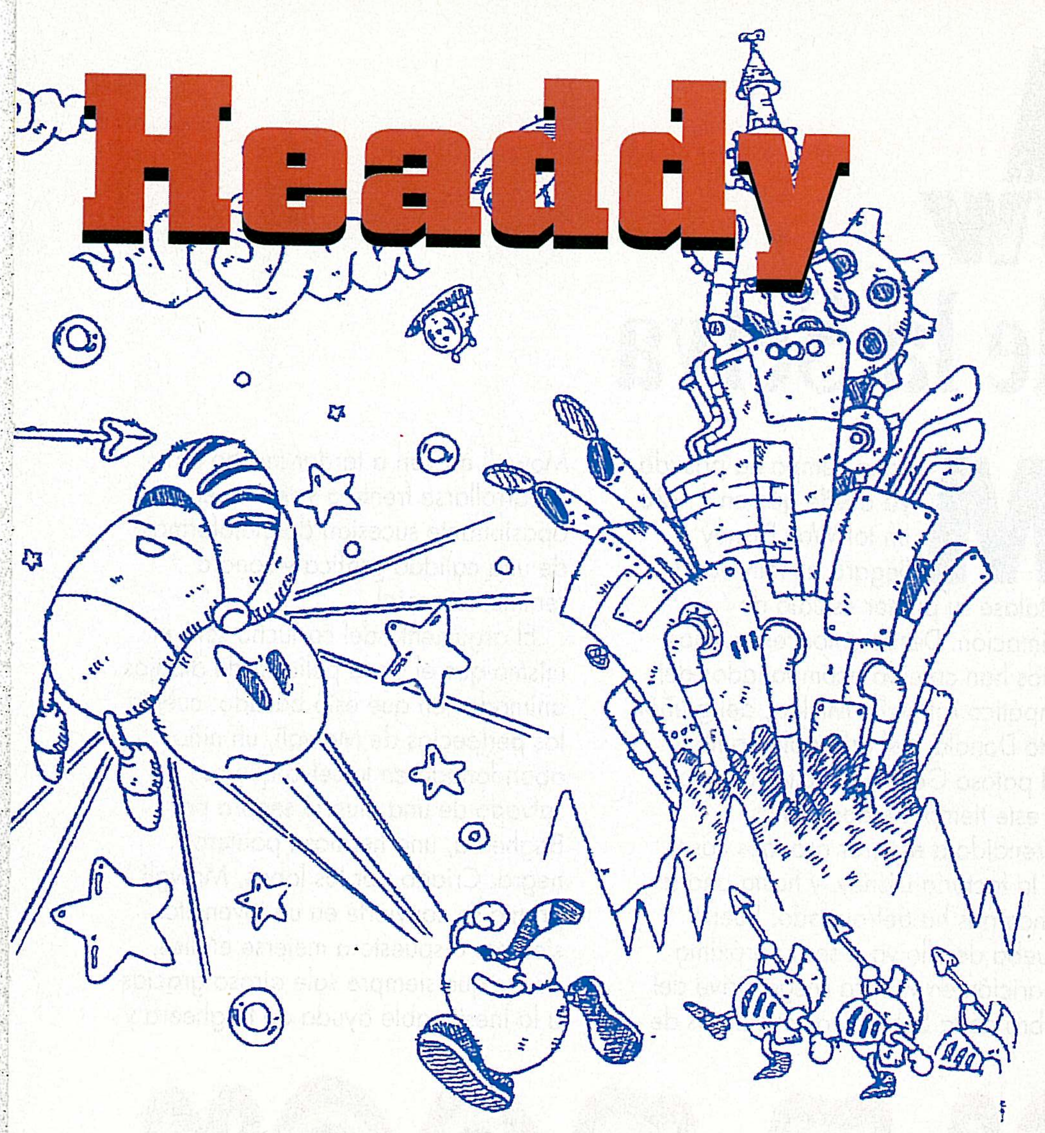
Su fecha inicial de lanzamiento es el mes de octubre para las dos versiones que Treasure ha desarrollado: Game Gear y Mega Drive. Las diferencias entre ellas, por lo que hemos podido observar, serán

<HEADDY'S HEAD>



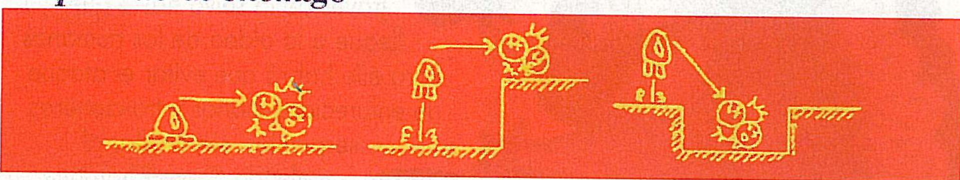


Headdy



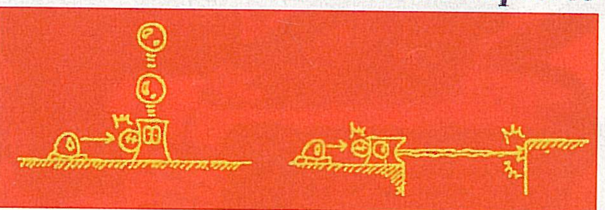
mínimas. Inicialmente, la versión Mega Drive tendrá 16 Megas, mientras que la de Game Gear se conformará con 4 Megas. Ambas presentarán un variado colorido (respetando las correspondientes diferencias técnicas) y el sonido es a su vez un punto del juego que Treasure está mimando de una forma especial. Tened en cuenta que esta criatura es algo más que un nuevo personaje para Sega, su lanzamiento será algo muy especial, ¿estaremos asisitiendo a la llegada del sustituto de Sonic? ¿veremos cómo Headdy destierra a Sonic de su dominio?. De momento, nos parece que viene dispuesto a dar muchos quebraderos de cabeza, pero habrá que esperar un tiempo, hasta octubre para ser exactos.

Golpeando al enemigo

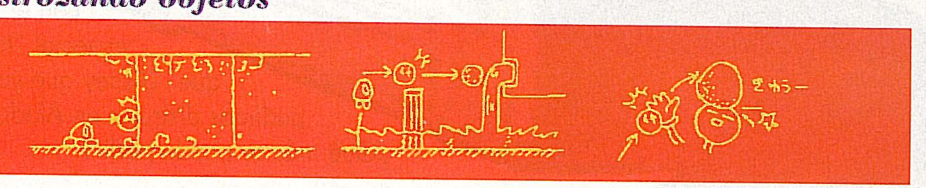


Headdy puede usar su cabeza para realizar una variada gama de acciones. Su animación está siendo preparada de una forma muy particular.

Pulsando interruptores



Destrozando objetos



Bocetos iniciales

FASE 1

FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

FASE 6

MEGA PREVIEW

La llamada de la Selva

- Mega Drive
- Virgin
- Septiembre

¿Quién no se acuerda de aquella entrañable película de dibujos animados de nombre "El Libro de la Selva"? En ella Mowgli, un niño, encandilaba a toda la selva con su gracia y simpatía. Ahora, viene dispuesto a realizar la misma operación con los usuarios de Mega Drive. Sus virtudes: unos gráficos de impresionante factura, y una música encantadora. Y la autora de esta obra no es otra que Virgin, responsable del excelente Aladdin.

Mucho tiempo ha pasado ya desde que en 1.928 un tal Walt Disney llegara a Hollywood e instalase su primer estudio de animación. Desde entonces muchos niños han crecido acompañados del simpático ratoncito Mickey, del gruñón pato Donald, del adorable Bambi o del patoso Goofy, por citar algunos. En este tiempo, todos hemos aprendido a esperar grandes cosas de la factoría Disney, y hasta ahora nunca nos ha defraudado. Buena prueba de ello va a ser la próxima aparición en vuestra Mega Drive del "Libro de la Selva". Las aventuras de Mowgli no van a tardar mucho en desarrollarse frente a vosotros en una apasionante sucesión de plataformas de una calidad gráfica y sonora realmente genial.

El argumento del cartucho será el mismo que el de la película de dibujos animados en que está basado: cuenta las peripecias de Mowgli, un niño abandonado en la selva que es salvado de una muerte segura por Bagheera, una hermosa pantera negra. Criado por los lobos, Mowgli pronto se convierte en un jovencito siempre dispuesto a meterse en líos, de los que siempre sale airoso gracias a la inestimable ayuda de Bagheera y Baloo, el simpático oso.

JUNGLE BOOK



Nuestra misión en el juego será guiar al salvaje niño a través de la selva hasta que llegue a la aldea de los humanos. Para ello habrá que evitar el ataque de enfurecidos monos y traicioneras serpientes, sin olvidar al malvado Shere Khan que está empeñado en acabar con el niño. Y por supuesto, todo animado con el especial "toque" Disney que ya pudimos disfrutar en Aladdin. ¿Qué más se puede pedir?.









Mowgli posee una gran cantidad de cuadros de animación.

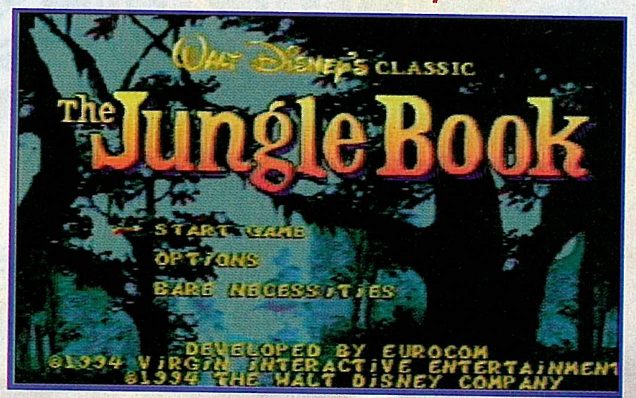




Con este nuevo cartucho, Virgin ha vuelto a demostrar que lo suyo es la programación de calidad. Si Aladdin era un juego excepcional, Jungle Book es aún mejor; sorprende y maravilla en todos los aspectos.



Los personajes de juego están definidos y animados de tal forma que parece que nos encontramos ante la mismísima película.

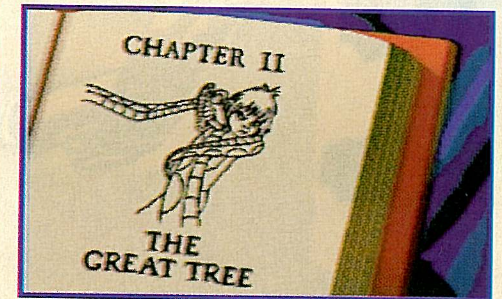


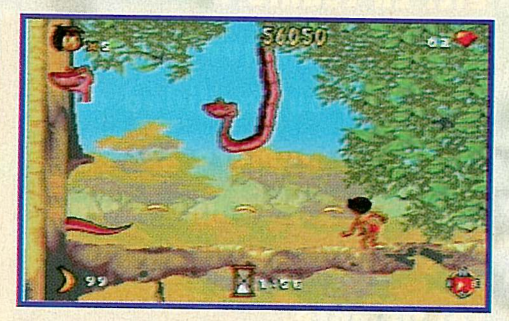












El poder de la "Fuerza"

■ Mega CD
■ LucasArts
■ Septiembre

Si eres de los que aún dudan de la capacidad del Mega CD, este mes tenemos una preview de abrir boca, nada más y nada menos que el juego oficial correspondiente a la primera película de la serie «Star Wars». Técnicamente será toda una maravilla: gráficos digitalizados, sonido CD, etc. En cuanto a jugabilidad, que mejor aval que su facilidad de control y número de fases. Lástima que haya que esperar hasta septiembre.

Star Wars Rebel Assault

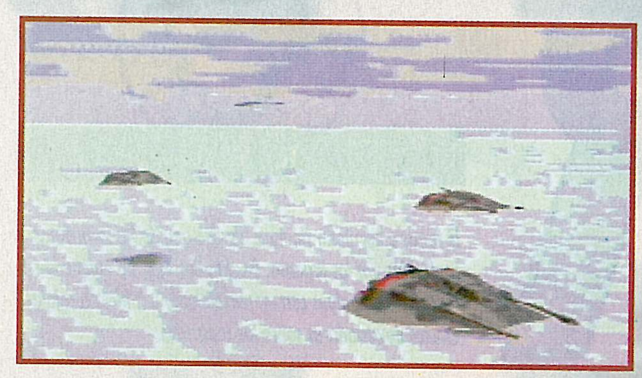
LucasArts es una compañía de programación sobradamente conocida en el ámbito de los ordenadores personales, aunque las consolas ya han visto algún que otro producto suyo, tal es el caso del «Star Wars» de Master System. Ahora le ha llegado el turno al Mega CD -¡y de qué forma!- con un título que romperá esquemas en los videojuegos de CD. «Rebel Assault», que así se llamará el juego, corresponde fielmente al argumento de la primera película de la serie "Star Wars". En ella, un hábil piloto de las fuerzas rebeldes llamado Luke Skywalker(personaje interpretado por Mark Hammill), se enfrentaba a las fuerzas del Imperio, que amenazaba con conquistar toda la galaxia y destruir los planetas rebeldes. Para ello contaba con el poder de la "Fuerza", aprendida de su maestro Obi Wan Kenobi. A su lado también tenía a Han Solo (Harrison Ford) y Chewbaca, una especie de gorila del espacio, así como al resto de las fuerzas rebeldes, acompañadas de la princesa Leia (Carrie Fisher). Todos ellos hicieron frente a las fuerzas del Imperio para dar lugar a una fantástica película de ciencia ficción, aderezada por unos asombrosos efectos especiales.

En septiembre, LucasArts te ofrecerá la oportunidad de vivir sus aventuras. Eso sí, con un final que dependerá de tu habilidad al mando de las diferentes naves del juego. Además, incorporará la banda sonora original de la película, junto con gran cantidad de escenas digitalizadas tomadas de ésta. Como ves, una auténtica pasada espacial que está ya muy próxima a hacer su estelar aparición por el Mega CD.









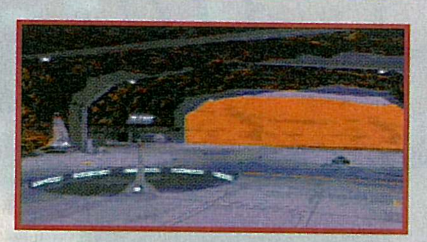
La espectacular secuencia de introducción, con vídeo digitalizado tomado de la película original, será el primer contacto con un producto realmente deslumbrante.



El desarrollo de la acción correponderá fielmente al título cinematográfico del que este nuevo compacto tomará el nombre, así como muchas de sus imágenes.

LucasArts sorprenderá a propios y extraños cuando «Rebel Assault» vea la luz, allá por el mes de septiembre. Este nuevo título tiene de todo: vídeo digitalizado, sonido de calidad CD y grandes dosis de jugabilidad. Con él, LucasArts demuestra que el Mega CD es una plataforma excelente para desarrollar videojuegos.

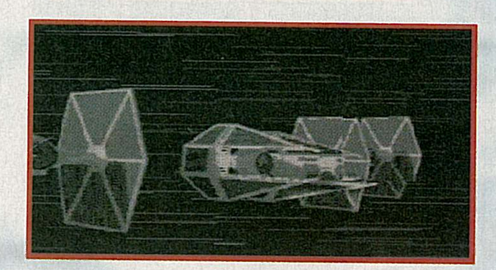






Como podéis observar por estas imágenes, «Rebel Assault» es más que un juego.

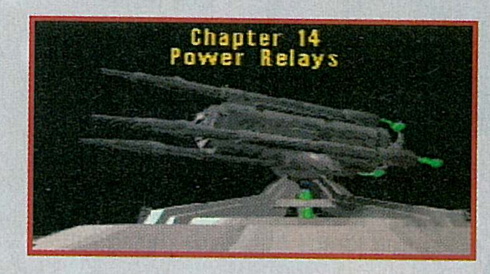
















¡¡Super jugabilidad!!





RYU

El famoso karateka siempre ha sido uno de los luchadores preferidos por los jugones. En esta entrega, ha ampliado su repertorio de golpes con un perfeccionado Hadoken rojo de efectos devastadores sobre los contrarios.

Ya falta menos. Cada dia que pasa está más cerca el lanzamiento estrella de la temporada. Como ya os anunciábamos en el número anterior, Septiembre será la fecha clave para empezar a disfrutar con lo último de la compañía norteamericana Capcom. Mientras llega tan esperado momento, TodoSega os va a seguir informando de todo aquello que os pueda interesar relacionado con el Super Street Fighter II. Este mes nos vamos a ocupar de las novedades incluidas en las opciones de juego (uno de los principales atractivos de esta nueva versión), así como de las mejoras introducidas en los personajes que repiten "papel" en este espectacular reparto de luchadores. Pero aún habrá que esperar un poco, ¡vamos, está más cerca de lo que jamas hubieráis pensado!.



BOLA DE FUEGO



PATADA HURACAN



PUÑO DRAGÓN



HADOKEN ROJO

RENOVARSE O MORIR: LOS NUEVOS MOVIMIENTOS



BALROG

Parece que este fornido boxeador no escarmienta y continúa siendo menos ágil que un hipopótamo. Eso sí, la fuerza de sus golpes ha ido en aumento día a día y se rumorea que para esta ocasión ha depurado un poco más su estilo. Aunque siga siendo poco estético verle, no podemos negar su eficacia.



GANCHO LETAL



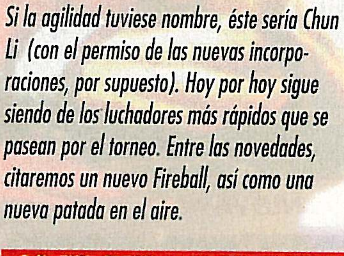
GOLPE DE CABEZA

CHUN LI



BOLA DE FUEGO

Si la agilidad tuviese nombre, éste sería Chun Li (con el permiso de las nuevas incorporaciones, por supuesto). Hoy por hoy sigue siendo de los luchadores más rápidos que se pasean por el torneo. Entre las novedades, citaremos un nuevo Fireball, así como una nueva patada en el aire.





PATADA VELOZ



BLANKA

Blanka se nos presentará ahora aún más fiero y letal que nunca. Su última adquisición en materia de golpes es un nuevo rodillo vertical.



RODILLO VERTICAL



GOLPE ELECTRICO



BISON

GOLPE CON EL CUERPO



PUÑO DE FUEGO

Bison ha aprovechado el tiempo de descanso para aprender un terrorífico golpe aéreo que tiene toda la pinta de ser definitivo. Como si le hiciese falta algún golpe más....

Si Street Fighter II Special Champion Edition os pareció una pasada, esperad a ver esta nueva versión Turbo. Todo en ella es fantástico: desde los remodelados fondos hasta los nuevos personajes, pasando por las grandes dosis de jugabilidad y los espectaculares golpes de todos los luchadores.





KEN

Ken ha perfeccionado enormemente el "puño del dragón" hasta convertirlo en su golpe más potente y peligroso.

Cinco modos de juego, torneos de hasta dieciseis participantes, ¿os parece poco?



PUÑO DRAGON

GOLPE AEREO



GOLPE DE HOMBRO



PUÑETAZO DE FUEGO



BOLA DE FUEGO



PATADA DE TIJERA



VEGA

Nuestro representante continúa mejorando su estilo. A ello contribuirá su nuevo golpe en el que utilizará las paredes a modo de trampolín.



TRAMPOLIN



SUPLEX

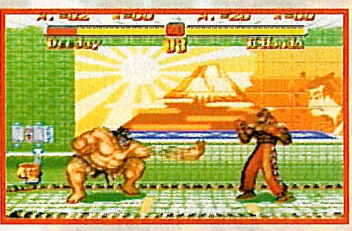


HONDA

Honda está empeñado en hacerse con el título mundial. Para conseguirlo ha decidido incluir alguna que otra novedad en sus combates. Su golpe en caída consiste en un salto acompañado de una patada cuando aterriza. Su simple volumen corporal ya será de por sí un arma bastante terrible.



RODILLO TRASERO



MANOTAZO



ZANGIEF

La disolución de la antigua URSS no parece haber afectado al demonio de Siberia. Su entrenamiento ha sido duro y ahora estará en disposición de realizar muchos más golpes (sobre todo aéreos). Además, y para regocijo de sus seguidores, SSF II incluirá nuevas animaciones de este luchador.



NUEVA ANIMACION



GOLPE Y CAIDA

GUILE

PATADA VELOZ

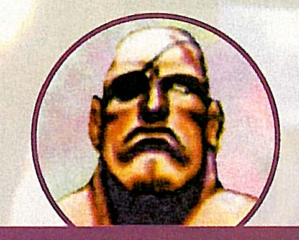
Su próxima aparición cinematográfica ha empujado a este americano a mejorar estéticamente sus golpes con efectos pirotécnicos. Para haceros una idea, echad una ojeada a las siguientes pantallas. El resultado es tan vistoso como efectivo. Eso os lo podemos asegurar.



SUPLEX



PUÑETAZO SONICO



SAGAT

Más agilidad y golpes más potentes serán las apuestas de este enorme luchador para hacerse con el título.

La amplia gama de golpes disponibles para cada luchador elevará la jugabilidad de esta nueva versión hasta límites insospechados.



RODILLAZO DEL TIGRE



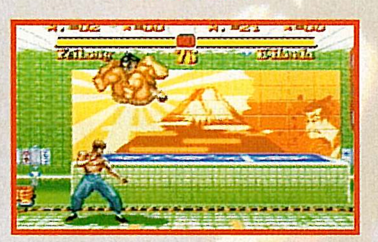
RODILLAZO



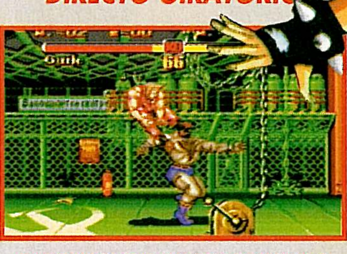
DIRECTO GIRATORIO



DISPARO DEL TIGRE



VUELO SUMO



DIRECTO GIRATORIO TURBO





DALSHIM



LANZAMIENTO



TELETRANSPORTE

Tras varios meses de meditación, Dalshim ha logrado realizar sus golpes especiales de forma más sencilla. Por otro lado, mantendrá la elasticidad que le caracterizaba.



YOGA NUGIE



MODOS DE JUEGO



Si por algo se distinguirá este nuevo Street Fighter será por la enorme cantidad de opciones con las que contará. Más incluso que en otras ocasiones. Vamos a aprovechar la ocasión para repasarlas y familiarizarnos con ellas.

CHALLENGE

SCORE CHALLENGE



Realiza el mayor número de golpes especiales y combos para sumar más puntos que tu adversario y hacxerte un lugar en el podium.

TIME CHALLENGE



¿Te consideras rápido acabando con los rivales?. Demuestra tu habilidad para vencer en el menor tiempo posible. El record puede ser tuyo.

GROUP

ELIMINATION



Dos grupos de luchadores y combates eliminatorios. Librate de todos los enemigos que se te pongan por delante. ¡Sin piedad!

POINT MATCH



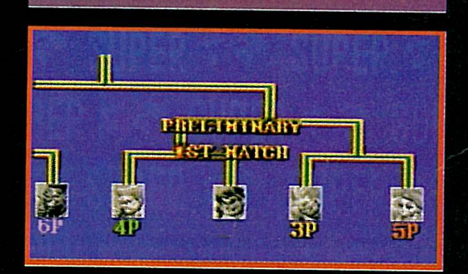
Enfrentamientos por grupos de hasta 8 luchadores y clasificación final atendiendo al número de victorias conseguidas. ¡Una verdadera pasada!.

SUPER



El modo Super nos sumergerá de lleno en el clásico mndo historia presente en anteriores versiones.

TOURNAMENT



Sin duda el más atractivo de todos. Hasta 8 jugadores enfrentándose para lograr una buena clasificación.

MODO VERSUS

El clásico modo versus también ha sufrido cambios, como por ejemplo un interesante registro de los resultados.





El mundo del comic siempre ha sido una excelente fuente de inspiración para las compañías de programación. Por Mega Drive han pasado todo tipo de personajes, pero casi siempre eran los buenos: Superman, la Patrulla X, Batman, Astérix, etc. Pero, una duda que nos asalta actualmente es: ¿cuándo podremos disfrutar controlando a, por ejemplo, el malvado Lex Luthor para derrotar al hombre de acero?, o ¿cuándo podrá acabar Rhino con Hulk sin necesidad de ser siempre el perdedor?. De momento, la primera pregunta va a quedar sin respuesta, mientras que de la segunda se va a ocupar US Gold, aunque no como Rhino desearía.

Así, Probe ha sido la encargada de realizar la programación de uno de los cartuchos más esperados de los últimos me-

LOS MALOS DE TURNO




Cada uno de los enemigos requiere de una especial táctica de ataque. Ésta, además, tiene que ser rápida, puesto que contáis con una limitada cantidad de tiempo para acabar con cada uno ellos y pasar al siguiente nivel.







Este súper héroe está muy bien dotado. Su repertorio de golpes es extenso y muy nocivo para la salud de sus enemigos; US Gold ha conseguido programar muchos de los dañinos golpes que la pluma del dibujante McFarlane recreó para este particular e irascible gigante verde.






US Gold • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad:3 • Contin.: Variables • Fases: 5

El increíble HULK

¡Me estoy poniendo verde!

Los fondos del nivel 3 son muy semejantes a los que es posible encontrar en el nivel del Líder, el 5.



ses. Marvel Comics, propietaria de los derechos de reproducción de Hulk para todo el mundo -es un personaje salido de la pluma de sus dibujantes— licenció los derechos para la creación de un videojuego basado en él a US Gold, pero ésta encargó el trabajo de programación a Probe Software, responsable de cartuchos de la talla de Alien 3 o Terminator.

Seguro que ya conocéis la historia, así que pasaremos a lo importante: el juego. En él, Hulk deambula por la pantalla, repartiendo garrotazos a diestro y siniestro, al mismo tiempo que va accionando todo tipo de palancas de diferentes formas y colores para abrirse camino por los laberintos. El objetivo final del juego es llegar a la fortaleza del Líder, tras haber acabado con todos sus compañeros de fechorías y el ejército de sicarios de turno. Así, básicamente, el juego es un típico plataformas, con alguna pequeña







En su camino, Hulk encontrará varios objetos que podrá utilizar sin miedo contra sus enemigos.

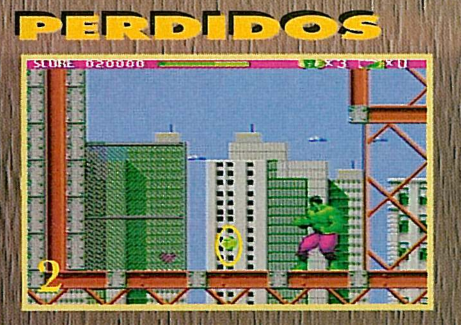


US Gold ha plasmado de forma notable muchas de las especiales características de Hulk, pero quizá lo más destacable sea asistir a la espectacular transformación entre la parte humana del héroe, el Dr. Banner, y el todo musculo verde. Es uno de los momentos cumbre del juego.



OBJETOS PERDIDOS

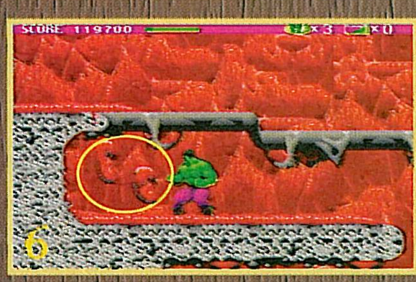












A lo largo del desarrollo del juego, os iréis encontrando una serie de ítems. Además de los que están a la vista, podréis acceder a zonas escondidas que os ofrecerán gratas sorpresas. Es muy aconsejable que recogáis todos los ítems que encontréis a vuestro paso, sin ellos el juego se hace muy cuesta arriba: 1) y 2) Un círculo grabado con una T, os dará puntuación extra. 3) Esta píldora os permitirá -pulsando el botón Start y el C- convertiros en el Dr. Banner. 4) Una vida extra. 5) Píldoras de energía para el Dr. Banner. 6) Píldoras de energía para Hulk, hay una en cada riñon. 7) Un círculo grabado con una C, con él obtendréis una continuación. 8) Más puntuación extra. 9) Con esta píldora recargaréis vuestra energía, al tiempo que entráis en un modo de fuerza especial para Hulk, con nuevos golpes. 10) Una pistola, para que el Dr. Banner se pueda defender.











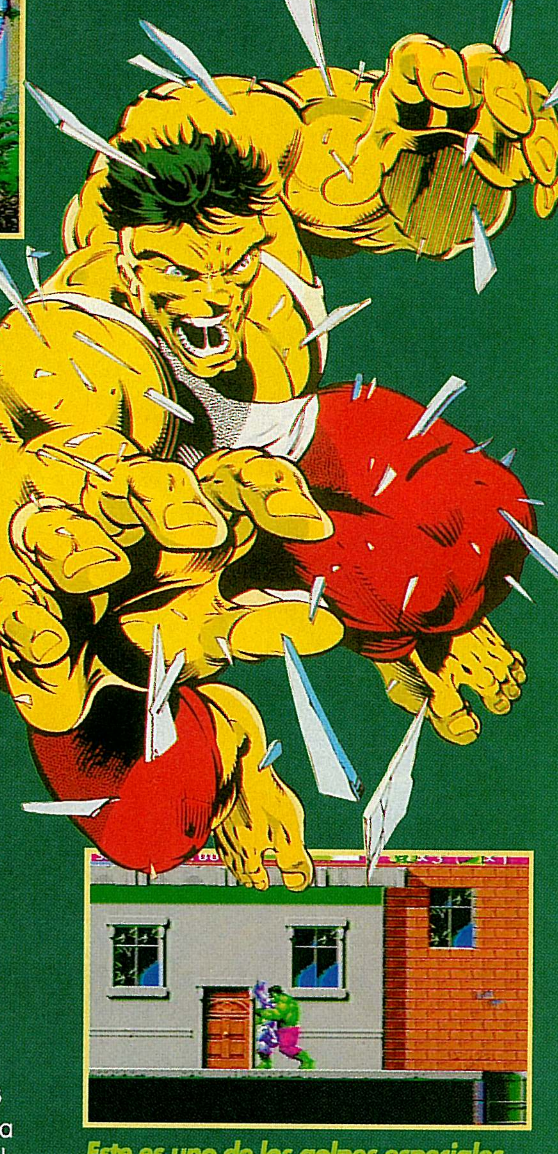




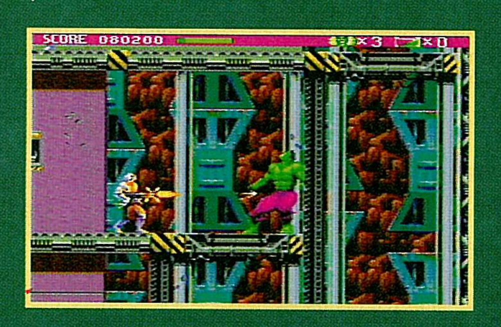
concesión a la estrategia.

El juego no posee gran variedad de opciones, limitándose éstas a presentar la posibilidad de seleccionar el nivel de dificultad y escuchar un variado test de sonido.

Por cierto, algo muy importante, procurad no perder energía porque si así os ocurre, veréis como Hulk se convierte en Bruce Banner. Ello limitará mucho vuestra capacidad ofensiva, contaréis únicamente con una pistola, que no da para muchas alegrías (como máximo, podréis disponer de dos disparos). Si recogéis las suficientes píldoras, asistiréis a la transformación hombre-masa otra vez, recuperando vuestra capacidad de ataque. Contando con el ítem adecuado, será posible provocar la transformación masa-hombre, pero recordad que no es muy aconsejable. Como el Dr. Banner podréis acceder a habitaciones secretas a las que Hulk, por su tamaño, no podría entrar, ¡alguna ventaja tenía que tener el pobre humano!.



Este es uno de los golpes especiales del modo Hulk Out, cuando la energía está al máximo.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Bonitos y coloristas, a la par que bien animados, aunque parpadean más de lo que sería aconsejable en un juego de estas características.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Figuras de tamaño mediano y fluido movimiento. A veces, parece que Hulk patina sobre el suelo; otro tanto ocurre con los enemigos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Buenas calidad para las digitalizaciones. La música, sin embargo, es muy repetitiva y machacona, llegando a cansar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Muy difícil en determinados momentos: ¿dónde se ha visto que un súper héore necesite seis golpes para acabar con un simple robotijo

OPINION

Tras unos buenos gráficos y un sonido de calidad aceptable, se esconde un juego que llega a ser muy desesperante en momentos puntuales. Además. algunos de los golpes especiales de Hulk son muy difíciles de realizar. Por si todo esto no fuera suficiente, no es posible introducir passwords ni tiene una cantidad de continuaciones definidas, hay que buscarlas por el escenario. Y es una verdadera lástima, porque este Hulk era merecedor de una nota aún más alta, ¡si tuviera un poco más de jugabilidad sería excelente!. A pesar de lo aquí relatado, es el mejor juego de plataformas de la temporasa.

TOTAL 84

Excelente recreación de un héroe del comic, mostrándose como un deseable juego de plataformas.

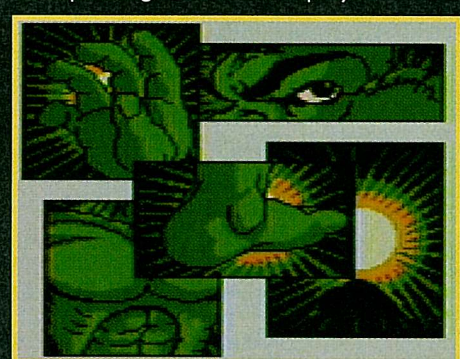
Músculos portátiles



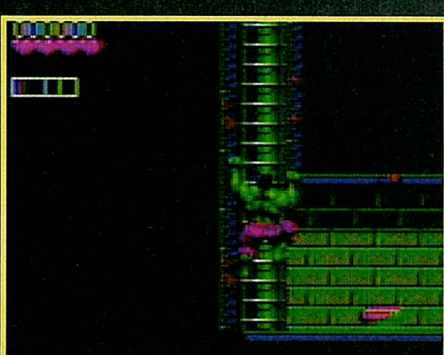
La vida de un super-héroe es muy dura, cuando aún resuenan los ecos de los golpes dados en la Mega Drive, nuestro entrañable monstruo verde aparece ahora por la portatil dispuesto a poner en orden el mundo. Al igual que en la aventura de 16 bits, Hulk debe atravesar cinco laberínticas fases defendidas a capa y espada (a capa y mamporro deberíamos decir) por los más crueles y poderosos seguidores del Lider (ayudados por cientos y cientos de leales esbirros).

Cruzar los dominios de este "archimalo" del cómic no va a ser tarea fácil, pero nuestro héroe puede ser tan expeditivo como la situación requiera. De esta forma, si la energia vital de nuestro héroe supera el 40 %, su apariencia cambiará hasta convertirse en Super Hulk (os podéis hacer una idea de lo que ésto supone: más fuerza, más salto e incluso nuevos golpes). Por el contrario, si el indicador baja del 10 %, el efecto de los rayos Gamma que transformaron a Bruce en la Masa, se neutralizará y el todopoderoso monstruo se convertirá en el "débil" profesor Bruce Banner. Vamos, una auténtica faena si lo que queréis es acabar con las hordas de feroces robots del Lider con la única ayuda de una "pistolilla" (por desgracia es el arma que tendréis siendo el doctor).

En fin, el reto está servido y gracias a vuestra portátil ya no hay excusas para no acabar con el dominio del mal en cualquier lugar, incluida la playa.







US Gold • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Contin: 8 • Fases: 5

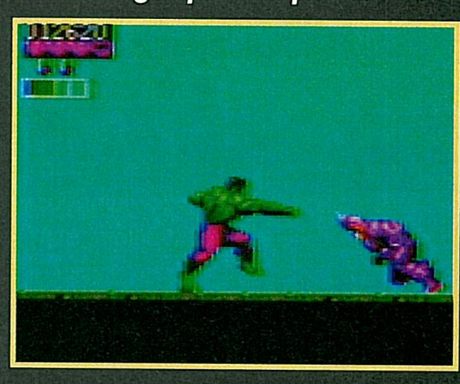


Los ascensores permiten acceder a plataformas superiores.



Los golpes especiales van en función de la energía que Hulk posea.

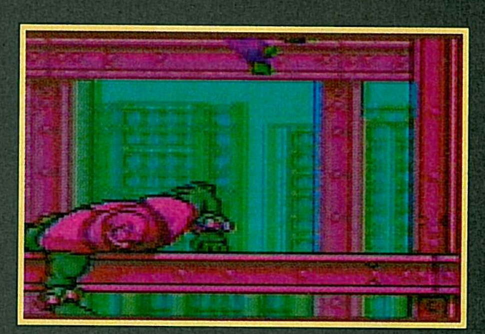






Aunque parezca increíble (la Masa en sí lo es), US Gold ha conseguido que las diferentes versiones del juego sean muy semejantes.





Entre fase y fase, el juego muestra una pantalla sacada del cómic.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

El personaje protagonista mantiene un buen tamaño y está bien arropado por los escenarios. Lástima que parpadee en exceso.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Cuesta un poco realizar algunos movimientos de la Masa y controlar los saltos. Además, el scroll de pantalla resulta un poco brusco.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La música de fondo gusta al principio pero acaba haciéndose repetitiva. Los efectos son escasos aunque bastante correctos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

En el modo fácil resulta excesivamente fácil y en el difícil casi imposible. Claro que el juego tampoco es demasiado extenso...

OPINION

Con este cartucho US Gold ha intentado adaptar todo un clásico de la Marvel a la portatil. En principio hemos de decir que el resultado final, sin ser una obra maestra, contiene buenas dosis de acción y eso siempre se agradece. Por otra parte, la animación del protagonista es muy buena, pero la GG tiene graves problemas a la hora de "moverle" en cuanto hay en pantalla más sprites (dichosos parpadeos). Sin duda, el peor defecto que le podemos achacar es el elevado número de golpes necesarios para acabar con los enemigos. Algo imperdonable para el mutante más fuerte del planeta...

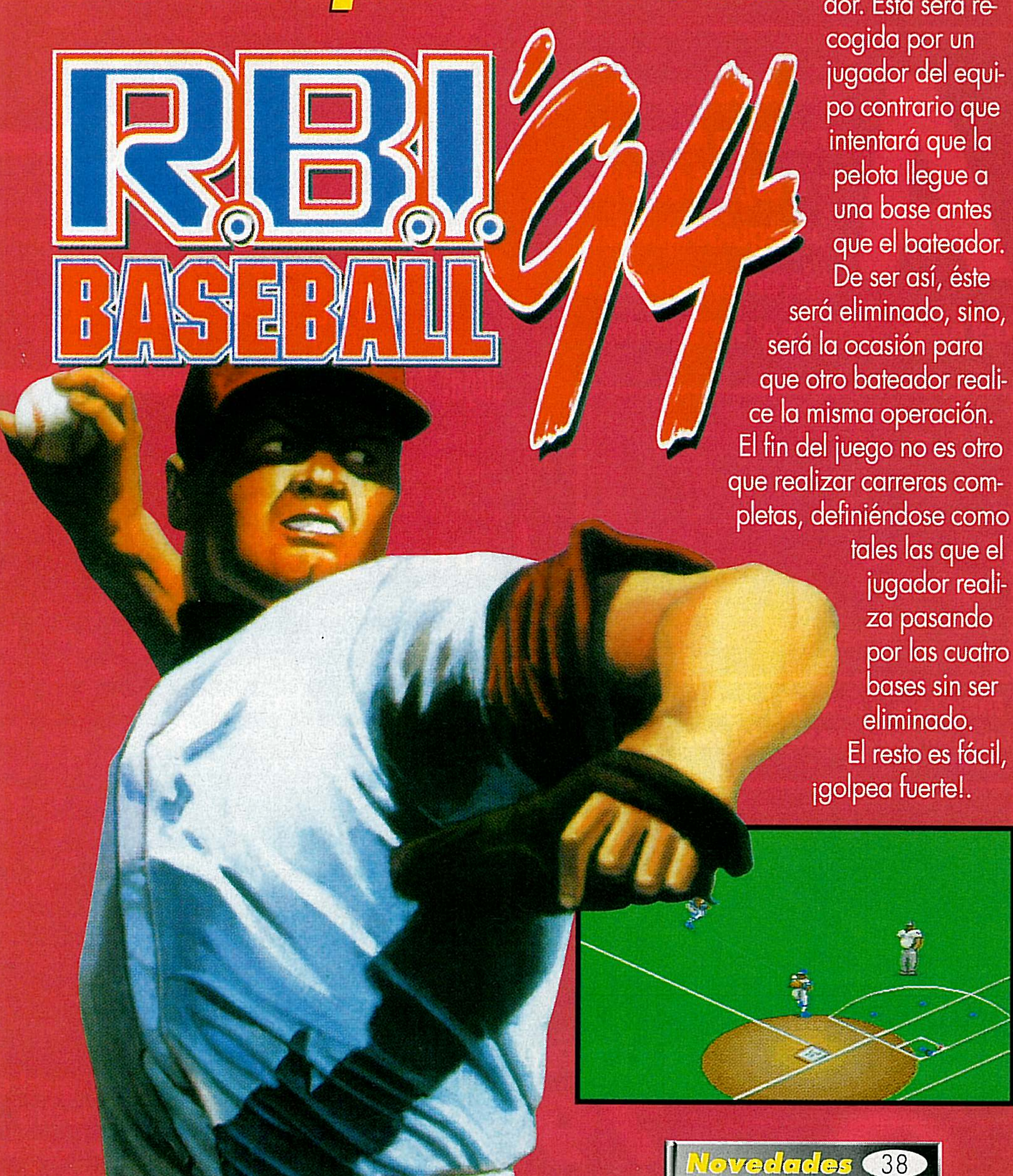
TOTAL 79

De desarrollo prácticamente igual a la versión 16 bits, este cartucho combina las plataformas y el comic con el único propósito de

Béisbol, un juego cuya presencia en los campos deportivos de nuestro país es puramente testimonial, aunque algo tendrán que decir al respecto los jugadores que formaron parte de la selección que participó, con relaltivo éxito, en los Juegos Olímpicos de Barcelona. Ahora, Tengen te ofrece la oportunidad de conocer más en profundidad las reglas de este juego, al mismo tiempo que podrás divertirte reproduciendo con total fidelidad una de las mejores ligas mundiales de este deporte.

Tu mejor carrera

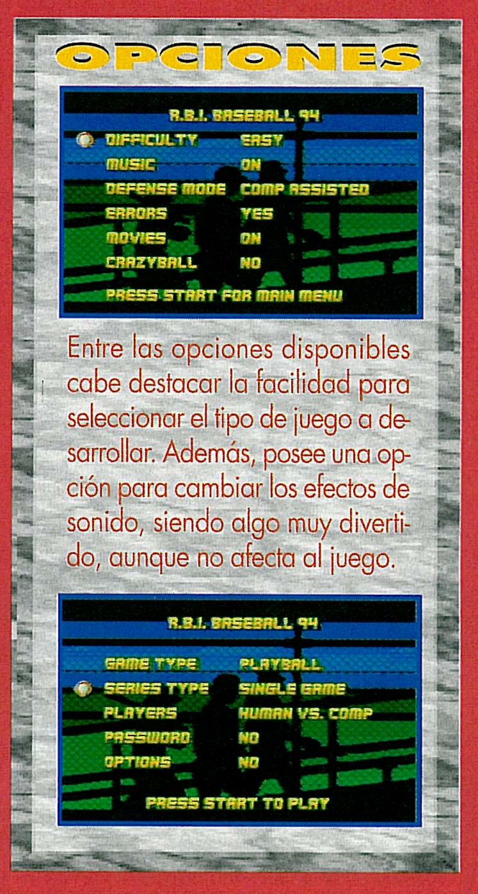
Por si no lo conoces, el béisbol es un deporte típicamente americano. Posee tres figuras de juego: el lanzador o "pitcher", el bateador y el recogedor o "catcher». El campo de juego es de un considerable tamaño, constando en una de sus esquinas del área de juego real. Ésta contiene cuatro zonas, situadas en cada una de las esquinas de un cuadrado, llamadas bases. El "pitcher" lanza la pelota, que debe ser golpeada por el bateador. Ésta será recogida por un jugador del equipo contrario que intentará que la pelota llegue a una base antes que el bateador. De ser así, éste será eliminado, sino, será la ocasión para que otro bateador realice la misma operación. El fin del juego no es otro que realizar carreras completas, definiéndose como tales las que el jugador realiza pasando por las cuatro bases sin ser eliminado. El resto es fácil, ¡golpea fuerte!.





Es posible llamar a un menú de opciones, aunque se esté en juego.





Entre las opciones disponibles cabe destacar la facilidad para seleccionar el tipo de juego a desarrollar. Además, posee una opción para cambiar los efectos de sonido, siendo algo muy divertido, aunque no afecta al juego.

Tengen • Deportivo • Megas: 16 • Jugad.: 1 ó 2 • Niv. dific: 3 • Contin.: Passwords • Fases: Temporada

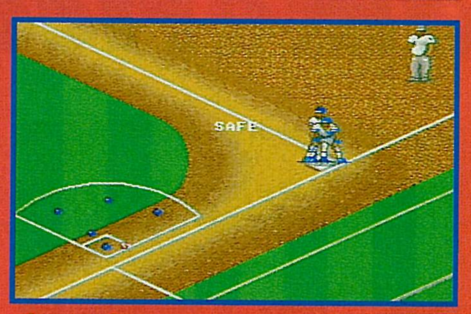
ENSEÑANDO A LOS NOVATOS



Si eres novato en este deporte, te aconsejamos que hagas uso de las opciones de práctica. Podrás elegir entre batear y recoger pelotas. Además, te servirá para practicar los lanzamientos del pitcher, así como los tiros del bateador. Al tanto, la consola es un rival difícil.



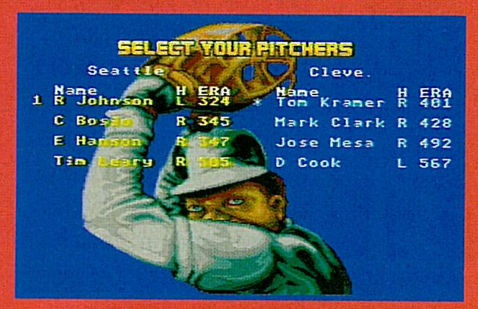
Una vez seleccionada la modalidad de juego, es necesario realizar la correspondiente tarea de selección de equipo, elige de entre los disponibles.



El corredor está seguro en la base, su golpe ha sido perfecto.

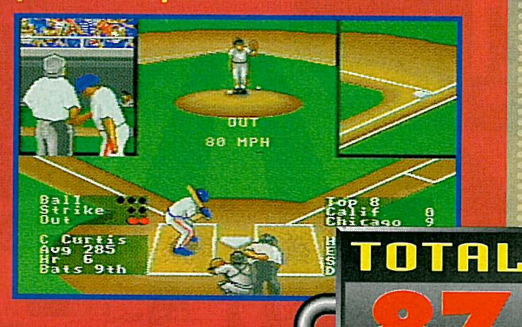
Tengen ha programado una nueva versión de su ya clásico RBI, esta vez apto para todo tipo de públicos; una vez asimilado el sencillo sistema de control, el siguiente paso es engancharse al juego de forma inevitable. Su realismo y fidelidad al deporte original es total.





Cuando se procede a sustituir a un jugador, el programa muestra en pantalla los posibles sustitutos.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Los jugadores están animados de una forma impresionante. Es una lástima que los fondos sean tan sosos (simples campos de béisbol).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Muy fluido y sin saltos bruscos en las animaciones, aunque en ocasiones el recorrido de la pelota confunde mucho.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Digitalizaciones de gran nitidez y música muy variada y no repetitiva. Se echa en falta algo más de sonido ambiente.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Gracias a la sencillez de manejo y la facilidad para entender el juego del béisbol, el cartucho es muy, pero que muy adictivo.

OPINION

Muy pocas son las diferencias entre esta versión y la del '93, pero son suficientes para reconocer que el producto ha mejorado, ofreciendo aún más jugabilidad. Ha aumentado la calidad de las animaciones y su profusión, al tiempo que las digitalizaciones de voz del arbitro han ganado en nitidez. Se han incluido nuevas opciones de juego y los equipos han sido actualizados. Entrre las pegas podríamos citar el excesivo tamaño del campo (a veces se hace interminable) y la dificultad para controlar los jugadores a la hora de recoger la pelota, pero el juego no se resiente por ello. Particularmente, nos parece una muy buena compra.

TOTAL 87

Interesante recreación de la liga americana de béisbol, lo que le confiere un particular atractivo.

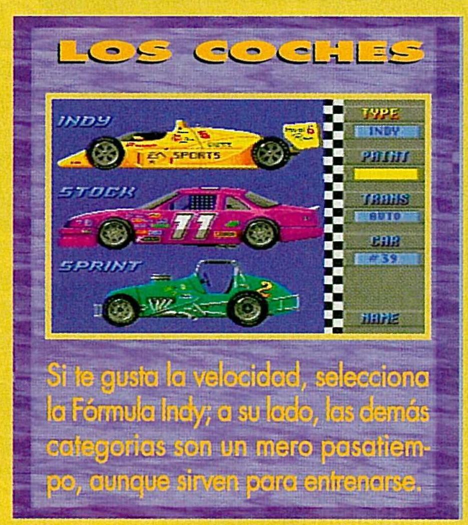


Mario Andretti RACING

Velocidad americana







Si te gusta la velocidad, selecciona la Fórmula Indy; a su lado, las demás categorías son un mero pasatiempo, aunque sirven para entrenarse.





Mario Andretti, el famoso piloto de Fórmula 1 que ya ganase un Grand Prix, así como las 500 millas de Indianapolis y otros importantes acontecimientos deportivos, ha sido el personaje elegido por Electronic Arts para protagonizar su último lanzamiento. Aprovechando la polifacética personalidad del piloto italiano, EA ha desarrollado un cartucho que recoge los tres tipos de competiciones automovilísticas en las que ha tomado parte a lo largo de su vida .

Las opciones son completas y comienzan con la elección del modo de juego. En este apartado podemos optar por disputar una "Single Race" (en la que podremos escoger tanto el tipo de vehículo como el circuito y las vueltas de que constará la carrera), elegir mediante "New Circuit" otra pista para comenzar la prueba, iniciar una exitosa trayectoria deportiva gracias a "New Career" (comenzamos pilotando vehículos Sport para ir pasando sucesivamente a fórmula Stock y fórmula Indy) y por último retomar mediante password las competiciones que tengamos "a medias". Esto por lo que se refiere a



El modo dos jugadores es muy divertido, merece la pena buscarse un amigo y competir por ser el mejor.





Electronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jugad.: 1 ó 2 • Niv. dific.: 2 • Contin.: Password • Circuit.: 15

LA TIENDA DEL PILOTO

Dependiendo del puesto conseguido al finalizar la carrera, el campeonato entrega una cantidad de dinero. Éste puede ser utilizado en mejorar el coche: motor, neumáticos, frenos, etc. Un consejo para ganar: comprar neumáticos de nivel 5.

modos de juego, porque opciones sigue habiendo unas pocas más, como por ejemplo el tipo de vista, el nivel de dificultad, etc. Así mismo, antes de iniciar cualquier prueba, podremos variar ciertas características del coche.

Hecho esto, y antes de que el semáforo se ponga en verde, tendremos tiempo todavía de dar las vueltas de clasificación para conseguir la "pole position" o recorrer el circuito, asesorados por el mismísimo Mario Andretti. Ya en carrera, nos encontramos con los inconvenientes típicos de este deporte, o sea, que nuestro combustible se evapora por momentos y que nuestras ruedas se degradan con el paso del tiempo. Una rápida entrada en boxes solucionará el problema. Después, a por el dinero que se ofrece al ganador....

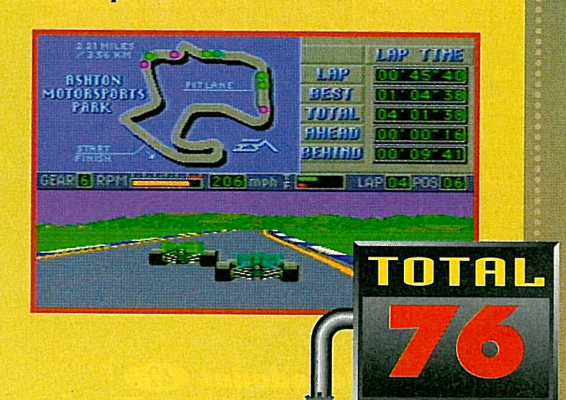


Los consejos de Mario Andretti pueden llegar a ser muy útiles si no conocéis el circuitto.



Gracias a la opción Instant Replay podréis ver una repetición de la carrera que acabáis de realizar.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aceptables de calidad pero faltos de textura y profundidad. Se agradecen las digitalizaciones de entrada a boxes y del director de carrera.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El desplazamiento de la pantalla es un poco brusco, y únicamente ofrece una buena sensación de velocidad en la fórmula Indy.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La música de ambiente no está mal, pero los efectos dejan mucho que desear. Incluye voces digitalizadas del director de carrera.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Anque los gráficos no son impresionantes, las opciones y la posibilidad de dos jugadores simultáneos le hacen ser bastante jugable.

OPINION

Exceptuando algunos clásicos que aguantan el paso del tiempo como si nada, los cartuchos que hoy nos parecen buenos, puede que dentro de algunos años se hayan quedado atrás. Esto es precisamente lo que nos ha pasado con "Mario Andretti". Se ha quedado ligeramente atrasado respecto a sus posibles competidores. Gráficamente posee algunos defectos que ya creíamos superados, aunque por contra, aporta algunas novedades, como introducir el efecto "contravolante" en las curvas o tres tipos distintos de vehículos para disputar tres sistemas de competición diferentes. Interesante para los aficionados a las carreras americanas.

TOTAL 76

Correcto juego de carreras que de salir un par de años antes hubiese sido todo un éxito.

SPIDERMAN & THE X-MEN in Arcade´s Revenge

Los super-héroes vienen dispuestos este mes a ocupar todas las páginas de TodoSega. Tras la presencia del gigante verde, ahora le toca el turno al enmascarado hombre araña. No es la primera vez que visita la Game Gear (y apostamos a que no será ésta la última), aunque sí que es la primera vez que aparece acompañado de cuatro camaradas del gremio de los héroes. Nadie va a dudar a estas alturas de las grandes virtudes que atesora Spiderman, lo que ocurre es que en esta nueva aventura va a necesitar toda la ayuda posible. Ni siquiera su habilidad para trepar por las paredes, ni sus efectivas telas de araña, ni su desarrollado "super sentido arácnido" le van a servir de mucha ayuda.

Su recorrido comienza en las mismas calles de la ciudad. Su misión: desactivar todas las bombas que se hallan repartidas por los lugares más insospechados. El autor de tal villanía no es otro que el malvado Arcade (os prometemos que el nombre no se lo hemos puesto nosotros), enemigo acérrimo de la Patrulla X.

Como dificultad añadida, las bombas deben ser desactivadas en un determinado orden (no os asustéis, las que se pueden desactivar parpadean visiblemente y además el sentido arácnido de Peter funciona a modo de radar).

Si el éxito le acompaña, el hombre araña podrá rescatar a los famosos integrantes de la Patrulla X de las garras de Arcade. A partir de ese momento se unirán a la aventura con el único objetivo de salir vivos del parque de atracciones cre-



Encontrar a la Patrulla X no será más que el principio de esta pesadilla. Ahora hay que salir con vida.







Flying Edge • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles difi.: 0 • Cont.: 0 • Fases: 16



ado por el super villano. De este forma, a partir de la segunda fase podremos controlar las evoluciones de Cyclops (de nombre real Scott Summers y más conocido en España por Cíclope), de Gambit (Remy Le Beau, Gambito) , de Wolverine (Logan, Lobezno) y de Storm (Ororo Monroe, Tormenta), sin olvidarnos de nuestro protagonista Peter Parker.

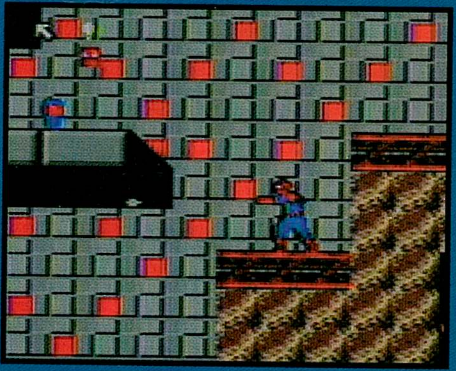
Cada uno de estos super-héroes (no podía ser de otra forma), tiene alguna habilidad especial que será imprescindible para el desarrollo de la historia. Así, sabiendo combinar las diferentes técnicas de cada uno, será posible llegar al final sin ningún tipo de problema

En fin, los apasionados de la Patrulla X y de Spiderman están de suerte, pasarán un buen rato controlando a sus personajes de comic preferidos.

Desactivar todas las bombas diseminadas por la ciudad será la primera misión para Spiderman.



Gracias a sus garras, Wolverine puede romper las duras paredes de cemento sin problemas.



En su difícil camino hacia la libertad, nuestros super-héroes preferidos se las verán con enemigos tan simpáticos como este.







Gráficos (1–10): 8

Si nos olvidamos de los inexistentes fondos, podemos descubrir una buena recreación del fantástico mundo del comic.

Movimiento (1–10): 8

Cada uno de los protagonistas realiza un buen número de movimientos, aunque sea algo complicado llegar a dominarlos todos.

Sonido (1–10): 7

Triste sucesión de ruidos que intentan pasar por efectos FX. La música está a un mejor nivel, pero sin ser nada del otro jueves.

Jugabilidad (1–10): 6

Sin continuaciones, con solo tres vidas, sin password y con la dificultad que tiene este cartucho, acabarlo está reservado a maestros.

OPINION

La Game Gear sigue acogiendo las siempre originales aventuras del hombre araña. En esta ocasión, nuestro superhéroe ha visto como sus movimientos se hacen mucho más ágiles que en anteriores visitas a la portátil. Lo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que las posibilidades de salir ileso de esta aventura son relativamente pocas. Es cierto que ahora cuenta con la ayuda del grupo "X-Men", pero aún así, sin continuaciones ni password el cartucho pierde un poco de atractivo. Por lo demás: las 16 fases, el poder elegir a cinco personajes, el tratamiento del juego como si de un comic se tratase, etc., no compensan la baja jugabilidad.

TOTAL 78

Nuevo cartucho inspirado en el mundo del comic, reservado para incondicionales del género.

No es la primera vez que pasa, y muy posiblemente no será la última que ocurra.

En los videojuegos, como todo en la vida, la aparición de un producto original y de calidad contrastada, viene siempre acompañada de posteriores lanzamientos que intentan aprovechar el éxito conseguido por el original (bien sea basándose en él para luego intentar mejorarlo o, en el peor de los casos, copiando descaradamente). En el caso que nos ocupa ahora, "Combat Cars" es un juego de carreras de coches al que se le notan ciertas reminiscencias de los iniguAlables MicroMachines y algunos "toques" del adictivo "Off Road". El resultado final no podemos decir que sea lo que cabía esperar de combinar estas dos joyas, pero tampoco podemos negar que tiene algunas aportaciones interesantes. La mecánica de juego es bastante similar a la que tenían los MM, o sea, vehículos de pequeño tamaño que compiten sobre circuitos que cambian en cada fase y que contienen infinidad de obstáculos. Nada nuevo bajo el sol ¿verdad?.

Dado que los "Combat Cars" carecen de la desbordante simpatía de los MM, Accolade ha optado por añadir a

1.	JACKYL	1'16"58
2.	RAY	1'20"58
3.	METRO	1'23"79
4.	GROWL	1'24"19
5.	MEKMAC	1'24"66
6.	SADIE	1'32"74

Cada vuelta a disputar se convierte en una lucha encarnizada contra el reloj y los rivales.

Los amos de la carretera

COMBAT CARS

DOS MEJOR QUE UNO

Si disfrutáis de la compañía de un amigo, os recomendamos que probéis el modo dos jugadores. En él podréis participar formando un equipo y luchando por derrotar a los otros competidores o competir entre vosotros por hacer el mejor tiempo.







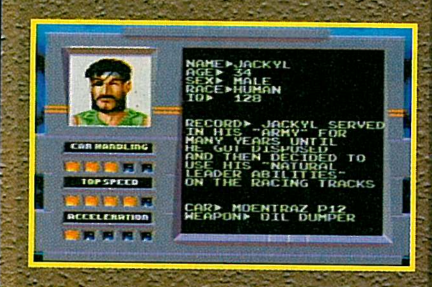





Accolade • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Cont.: 0 • Circuitos: 24

LOS BÓLIDOS

Para afrontar con alguna posibilidad de éxito la dureza de las carreras, dispondréis de ocho vehículos distintos. Cada uno posee unas características propias como aceleración, velocidad máxima,etc. Elegid el que más se ajuste a vuestra habilidad.









Antes de iniciar cada carrera se nos mostrará una imagen en la que se reflejan las vueltas más rápidas realizadas sobre ese circuito.



Colocarse entre los primeros en la meta siempre es bueno. Sobre todo si nos pagan con el suficiente dinero para comprar un motor mejor.



la fórmula la posibilidad de mejorar los pequeños coches a base del dinero que se consigue por ganar cada carrera. No seríamos justos si dijésemos que todo en este juego es una adaptación de otros cartuchos. La verdad es que hay cosas "nuevas", como por ejemplo los ocho vehículos diferentes que podemos escoger. Cada uno de ellos con características propias (distinta velocidad punta, distinta aceleración, distinta menejabilidad, etc) y cada uno con sus propios métodos para mantener la cabeza de carrera. Misiles, turbo, aceite, todo vale para quedar primero. Sin embargo, el principal enemigo del coche es el propio circuito, intentad evitar los arcenes, a cualquier precio. Conducir un coche de carreras nunca ha sido tarea fácil...







Gráficos (1–10)

Que los protagonistas sean pequeños coches no quiere decir que los gráficos de éstos no sean detallados.

Movimiento (1–10)

El desplazamiento de la pantalla es extremadamente suave, así como el movimiento de los vehículos, siempre que no se "rocen" los bordes.

Sonido (1–10)

Los efectos son bastante escasos y sin mucho interés. Las melodías son mejores, aunque algo repetitivas.

Jugabilidad (1–10)

Resulta muy difícil coger el truco a este juego en las primeras partidas, pero a base de dinero (para mejorar el coche) y tiempo......

OPINION

Combat Cars pasará a la posteridad como uno de tantos cartuchos aparecidos bajo los influjos de todo un clásico de la mini-conducción: MicroMachines. Todo el planteamiento de este juego está hecho sobre la base de tan famoso modelo. Gráficamente son muy parecidos, aunque sin esos toques de simpatía que rezumaban los MM. Las grandes diferencias vienen de la mano de la jugabilidad. Este es el gran defecto de CC. Ni sus expeditivos medios de ganar carreras, ni los ocho coches a elegir, ni la posibilidad de mejorar los autos podrán nunca con el cartucho de Codemasters. Aún así, puede gustar a los amantes de la miniconducción.

TOTAL 72

Tímido intento de aprovechar la fórmula MM, que se deja jugar con relativo interés.

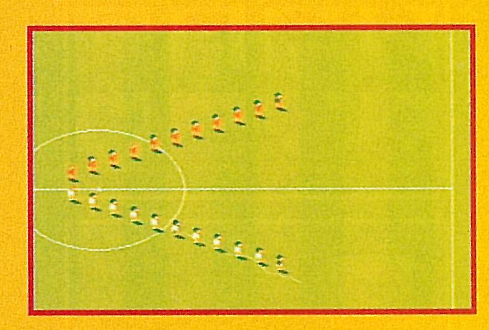
Sensible SOCCER

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

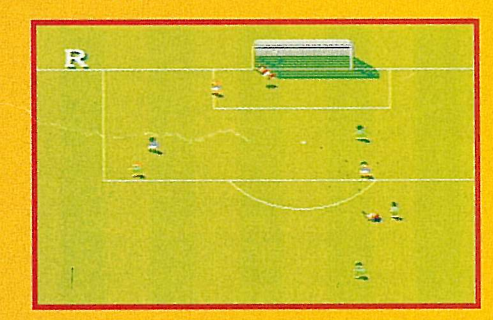
Crónica de un regreso anunciado

Buenas tardes señoras y señores desde el estadio Mega CD Field en Dallas. Faltan poco menos de cinco minutos para las seis y media, hora prevista para el inicio del partido. La tarde es fresca y la temperatura ambiente es de 19 grados. El cielo está despejado aunque algunas nubes amenazan con aparecer por el Este.

Todo está ya preparado para que de comienzo la interesante semifinal del Torneo Booby, a la que han accedido por mérito propio los conjuntos "Ingredientes de Pizza CF" y "Monsters United", tras eliminar a los otros 62 participantes. El once inicial de "Ingredientes de Pizza CF" será el formado por: Salami bajo los palos. En la defensa, Bacon, Jamón, Pepinillos mixtos y Champiñones. En el centro del campo, Piña, Pollo, Queso y Tomate. Y como delanteros Anchoas y Aceituna. El banquillo estará compuesto por Cebolla, Maiz, Atún, Ternera y Gambas. Enfrente tendrán a Momia en la portería, con Drácula, Hombre lobo, Freddy Kruger y Jack el destripador en la defensa. Frankenstein, la Cosa del Pantano, Zombi y Fu Man-Chu en la media y Godzila y el Dioni en la delantera. Una vez repasadas las alineaciones, les recordamos que este partido está patrocinado por "Software Sensible:Perdértelo sería terrible". Y da comienzo el encuentro con "Monsters United" situados en la parte inferior de sus pantallas y vistiendo su habitual traje negro y rojo. Parece que su entrenador se ha decidido por una táctica 4-4-3 para contener las internadas de Aceituna por las bandas, pero igual podía haberse decidido por cualquiera de las otras 7 tácticas disponibles, porque el dominio es absoluto. [...] Atención al desmarque de Champiñón que se escapa de la entrada de Drácula, regatea a Zombi (un poco despistado últimamente), se interna, mira el balón y... recibe una tremenda patada por parte de Freddy Kruger. El colegiado no duda un instante y amonesta al defensa con una tarjeta roja que le impedirá jugar el próximo partido, que se disputará



Las figuras de los jugadores siguen siendo minusculas, pero ello no afecta a la jugabilidad.



La opción de repetición os permitirá visulizar los "friquis" con un control total de la moviola.







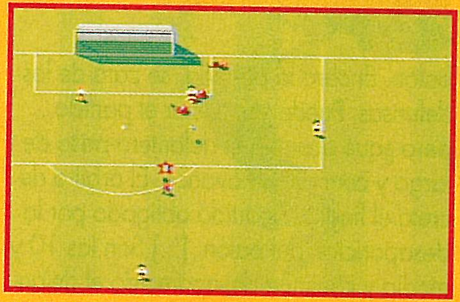
Psygnosis • Deportivo • Jugadores: 1 a 64 • Niv. dif.: 2 • Contin.: Graba • Equipos: 168

El equipo ideal





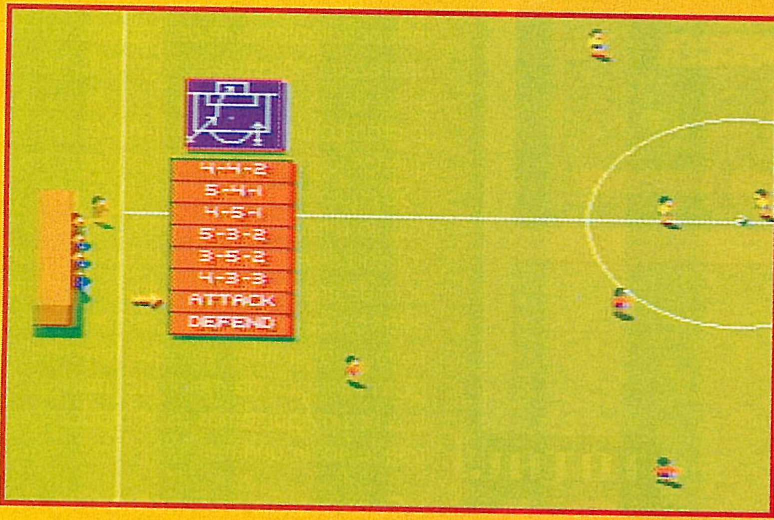
A través del menú de opciones es posible editar y actualizar todos los componentes de cada uno de los equipos. También es posible alterar las posiciones de juego. Así, será fácil confeccionar un equipo ganador.

El cielo está despejado aunque algunas nubes amenazan con aparecer por el Este.El cielo está despe.



No nos cansaremos de repetirlo, habrá otros juegos de fútbol con mejores gráficos o superiores sonidos, pero Sensible Soccer es el rey indiscutible de la jugabilidad.



Durante el partido, es posible seleccionar una nueva táctica de juego o realizar un cambio de jugadores. Las facilidades de juego que ofrece Sensible son sencillamente geniales.



GRÁFICOS FX



Si exceptuamos las escenas de la intro, todos los gráficos que aparecen en el juego son los mismos que en la versión cartucho. Es más, casi rozando el surrealismo, la pantalla de presentación de los partidos (dos jugadores vestidos con los uniformes de los equipos) es incluso más esquemática aquí que en Mega Drive. Incomprensible.

SONIDO FX



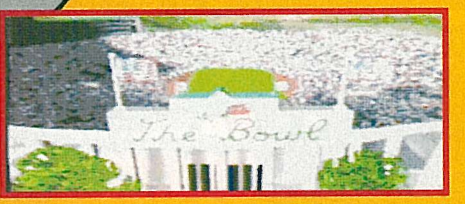
Los ya clásicos gritos de apoyo del público que disfrutamos en la Mega Drive vienen en esta ocasión ampliados y mejorados técnicamente para lograr de la forma más fácil envolvernos en todo el ambiente de un partido de fútbol. Debemos resaltar eso sí, un ligero desfase entre las acciones de los jugadoes y las reacciones de los espectadores.

TÉCNICA CD



Las extraordinarias cualidades que atesora el incombustible "Sensible Soccer" le hacen merecedor del mejor soporte que se le pueda ofrecer y el Mega CD lo es hoy por hoy. Lamentablemente, las mejoras introducidas son mínimas, pero aún así el resultado final lo convierte en uno de los mejores simuladores de fútbol para Mega CD.

Aqui Resumen y tal y cual lorem ipsum dolor sit amet y tal y cual lorem ipsum dolor sit amet y tal y Aqui Resumen y tal y cual lorem ipsum dolor sit



En determinados momentos, el juego ofrece una secuencia de vídeo digitalizado de un estadio.







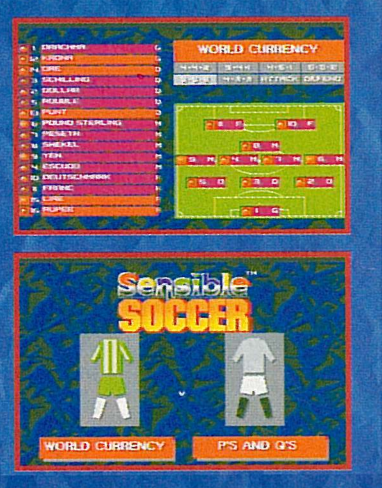
Sensible Soccer ha conocido versiones para todas las consolas Sega, sin perder ni un ápice de su jugabilidad. Esto dice mucho acerca de la capacidad de Sensible, programadora del juego.

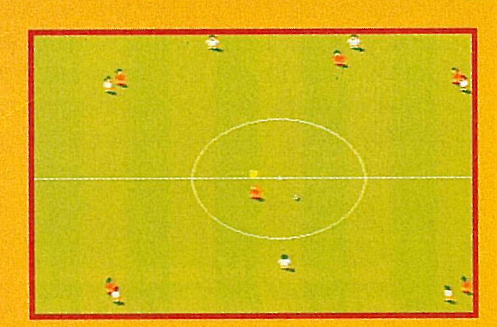
el martes dia 20 en el Master System Bowl de Los Angeles. Las ocasiones se suceden sin un resultado claro.

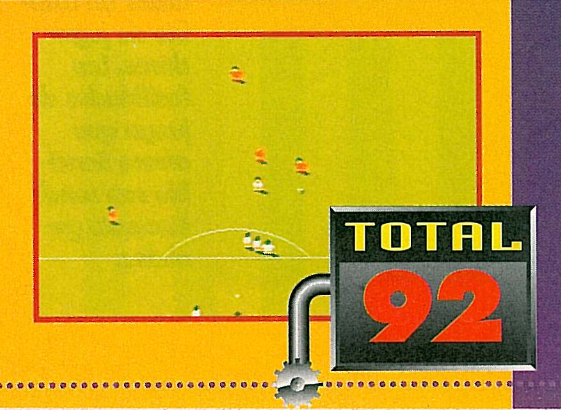
Esto parece abocado al empate y nos olemos una prórroga e incluso unos penaltis (opciones éstas contempladas en el reglamento del torneo). Minuto 44 de juego del segundo tiempo y podemos observar como el Dioni se escapa con el balón. Encara la portería, se zafa de los defensas. Puede sentenciar el partido... pero ¿qué ocurre?. El delantero pasa de largo y continúa su avance. El árbitro decreta el final del partido obligado por la desaparición del balón. [...] Son las 10 y media y continúa desaparecido el delantero de los "Monsters United". Seguiremos informando.

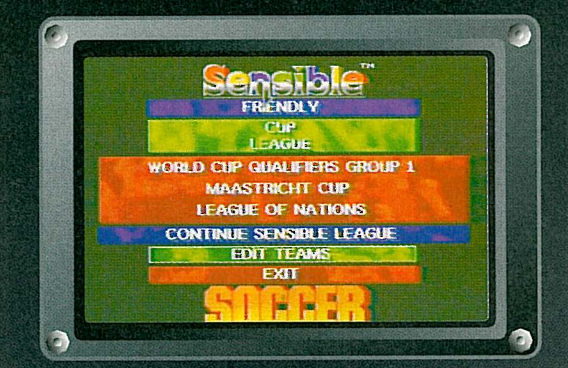
Ante todo, originalidad

Si en algo destaca Sensible Soccer sobre los demás, es en su humor. Gracias a los programadores, podréis enfrentar a unos equipós de lo más estrambótico: Errores de disco duro, Ingredientes de Pizza, Grandes Guerras, Monedas del Mundo, etc.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Gráficamente, "Sensible Soccer" nunca se ha distinguido por su excesiva calidad. Aún así, las digitalizaciones de la intro son bastante buenas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

El desplazamiento de la pantalla sobre el campo es genial. Tanto los jugadores como el balón se mueven rápidamente y sin brusquedades.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Los gritos de ánimo del público han subido de calidad, aunque se nota cierto retraso entre una ocasión de gol y los gritos de los espectadores.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Conversión prácticamente exacta del cartucho que resultará tan divertido y jugable como éste.

OPINION

"Sensible Soccer" es uno de esos juegos que, independientemente del soporte sobre el que aparezcan, son un éxito seguro. La increíble sensillez de manejo, la rapidez de las acciones, la gran cantidad de movimientos que estos pequeños jugadores pueden realizar, los más de 150 equipos seleccionables (168 para ser exactos), la altísima jugabilidad, en fin, la enorme calidad de este juego, es la mejor garantía a la hora de encender tu consola. Concretamente en esta versión, todas estas características se mantienen inalterables. Aunque haya habido una clara intención de mejorarlo, muchos de nosotros nos preguntamos asombrados: ¿es que se puede hacer aún mejor?...

TOTAL 92

Conversión prácticamente exacta del cartucho, que resultará tan divertido y jugable como éste.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



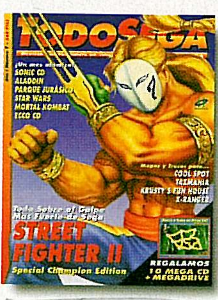
















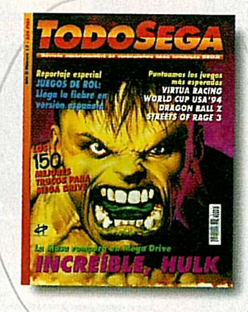




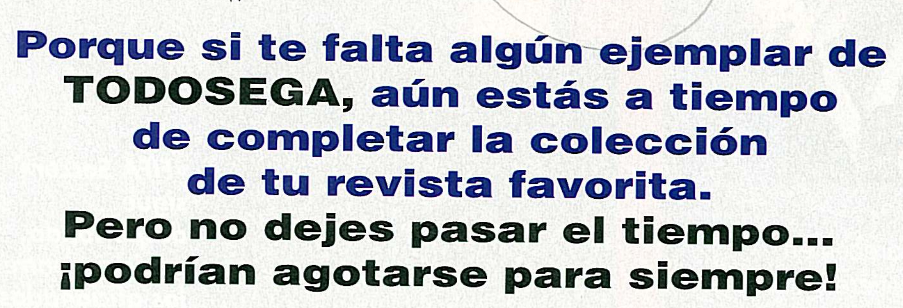












Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Lo más Sega

Ya llego el verano, y con él, los calores, las tardes sin saber qué hacer, etc. Nosotros os vamos a hacer una propuesta: coged vuestra consola, un juego de nuestras listas y ..... ¡Seguro que vuestro verano será totalmente diferente!.

Este mes tenemos muy pocos cambios, pero son muy interesantes. Destacaremos la llegada a Mega CD de un viejo conocido, caso de Sensible Soccer; y la ya anunciada aparición de Hulk. Todo un cartucho verde para vuestras consolas. De todas formas, hay muchos más cartuchos, no sólo de Hulk vive el consolero. Repasadlas y veréis como es fácil escoger un juego a vuestra medida.



Los números que aparecen en la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

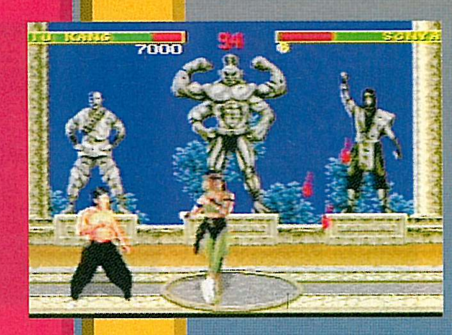
r Repite posición.
n Nueva entrada

Mega CD

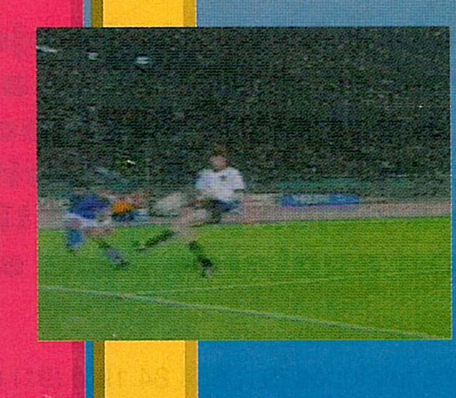
1	r	JURASSIC PARK
2	3	FIFA SOCCER
3	n	SENSIBLE SOCCER
4	2	THUNDERHAWK
5	3	SONIC CD
6	r	MORTAL KOMBAT
7	9	DUNE
8	10	DRACULA UNLEASHED
9	7	SILPHEED
10	5	GROUND ZERO TEXAS



El fútbol está de moda, y «Sensible Soccer» también, su puesto en la lista lo confirma.



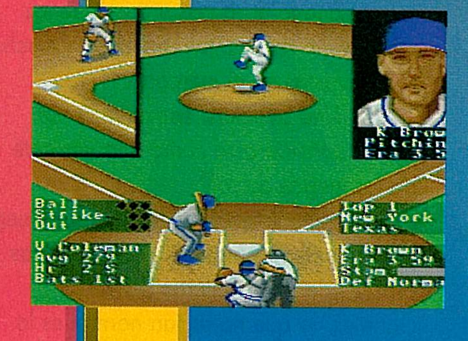
«Mortal Kombat» ha hecho historia en todos los formatos en que ha visto la luz.



«FIFA Soccer» sigue despertando pasiones entre los aficionados al buen fútbol.

Mega Drive

1	r	VIRTUA RACING
2	r	WORLD CUP USA 94
3	4	FIFA SOCCER
4	7	PETE SAMPRAS TENNIS
5	3	SONIC 3
6	5	DRAGON BALL Z
7	10	NBA JAM
8	6	ETERNAL CHAMPIONS
9	r	ALADINO
10	11	DR. ROBOTNIK
11	n	R.B.I. BASEBALL
12	8	STREET FIGHTER II
13	n	HULK
14	13	SUBTERRANIA
15	12	STREETS OF RAGE 3
16	15	THE CHAOS ENGINE
17	14	DUNE II
18	n	MARIO ANDRETTI
19	18	BUBBA'N STIX
20	16	NBA SHOWDOWN



El béisbol no es tan complicado como parece, aquí está «RBI Baseball´ 94» para demostrarlo.

Master System

1	r	WORLD CUP USA ´94
2	4	DR. ROBOTNIK
3	2	MICROMACHINES
4	3	MORTAL KOMBAT
5	8	ECCO THE DOLPHIN
6	4	STREETS OF RAGE 2
7	6	JUNGLE BOOK
8	7	SONIC CHAOS
9	8	ALADINO
10	r	ROBOCOP VS TERMINATOR

Game Gear

1	r	WORLD CUP USA ´94
2	4	MICROMACHINES
3	2	SONIC SPINBALL
4	5	NBA JAM
5	n	THE INCREDIBLE HULK
6	8	MORTAL KOMBAT
7	9	JUNGLE BOOK
8	7	GP RIDER
9	6	ALADINO
10	n	SPIDERMAN & X-MEN



El número de adeptos al rol va incrementándose continuamente, y por ello, en TodoSega, y para satisfacer vuestros deseos, decidimos crear una nueva sección. En ella tendrían cabida todas vuestras preguntas y dudas sobre los juegos y el rol en general. Coincidiendo con la llegada del primer gran juego -de nombre «Ragnacentry», verá la luz a primeros de septiembre- vamos a tirar el dado por primera vez (y nunca mejor dicho) en nuestro nuevo Club Sega & Rol.

El rol se inició en Master System

SERGIO DE PRADO ANDRIA. (Cádiz)

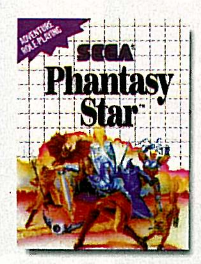
P. *¿Es «Golvellius» un verdadero juego de rol?*



R. En el sentido más puro, no (te recomendamos un vistazo a anteriores reportajes), pero contiene muchos de los elementos característicos del género y resulta muy apropiado para iniciarse en este interesante mundillo.

P. *¿En qué año salió el maravilloso «Phantasy Star»?*

R. La versión de Master System data de 1.988. Después se sucedieron los lanzamientos hasta llegar al



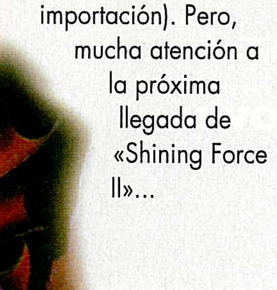
«Phantasy Star IV» de Mega Drive, que veremos próximamente.

P. *¿Saldrá algún juego de rol para Mega CD próximamente?*

R. En un futuro no muy lejano (eso esperamos al menos), podrás disfrutar con el impresionante «Lunar. The Silver Star» y con menos probabilidad, con el «Vay».

P. *¿Es verdaderamente «LandStalker» el mejor juego de rol de todos los tiempos?*

R. Hasta la fecha, lo que podemos asegurar es que está entre lo mejorcito que nos ha ofrecido Mega Drive (sólo es posible conseguirlo de importación). Pero, mucha atención a la próxima llegada de «Shining Force II»...







Los juegos de rol en España

ANTONIO LUIS CASADO GUTIERREZ. (Barcelona)

P. *¿Cuál es el mejor juego de rol publicado en España?*

R. A nivel oficial, el número de juegos de rol aparecidos es bastante escaso. Es posiblel encontrar productos de calidad como «Landstalker», la serie «Phantasy Star» o «Shining Force» a través de las tiendas de importación.

P. *¿Qué opinión os merece el «Buck Rogers»?*



R. Desgraciadamente el paso del tiempo no perdona y en este cartucho se notan demasiado los años transcurridos. Gráficamente es algo pobre aunque el desarrollo y el planteamiento son muy correctos. Personalmente lo encuentro entretenido y seguro que te hará pasar muy buenos ratos. A fin de cuentas, no existen muchos JDR futuristas en el mercado.

P. *¿Una aventura conversacional puede considerarse como una variante de los juegos de rol?*

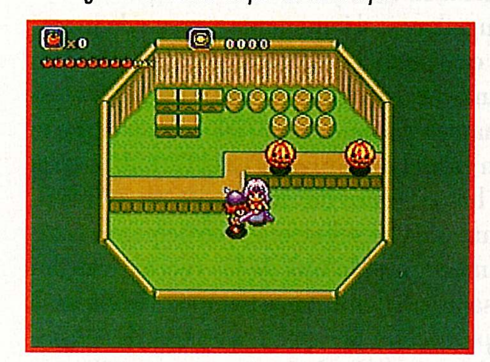
R. Habitualmente, es fácil que un juego de rol contenga algunas características propias de las aventuras conversacionales, lo que no es tan normal es lo contrario. Por eso podemos hablar de dos tipos distintos con raices muy comunes.

RAGNACENTRY

Ya os hemos hablado algo de él. Lo único que nos queda deciros es que tenemos preparada un extenso artículo para el siguiente número de TodoSega. De momento os tendréis que conformar con la noticia de que ya es segura su salida al mercado en el mes de septiembre. Preparad vuestra consola, ¡cada vez falta menos!.



No os asustéis por el texto japonés del cuadro inferior de la pantalla, pero aún no os podemos confirmar si será inglés o castellano el que veremos aquí.



Como podéis observar por las imágenes, el juego tiene una vista aérea un poco curiosa, pero ofrece un control total del personaje.



Los fondos poseen una definición sorprendente, así como ocurre con los personajes. En cuanto al sonido, lo mejor es sentarse y oírlo.

Glosario

Familiarizarse con los términos utilizados en los juegos de rol puede parecer algo terminado, debido sobre todo a la reciente proliferación de juegos y la continua incorporación de nuevas palabras. Algo de culpa también la tiene la alta presencia de palabras procedentes del inglés. Pero con la pequeña lista que hemos preparado para este glosario de términos roleros, no tendréis ningún problema para enfrentaros al típico cartucho injugable, se mire por donde se mire.

TERMINOS GENERALES

GRUPO: Reunión de aventureros unidos por un objetivo común y dispuestos a pegarse con quien sea por conseguirlo.

PERSONAJE: Cada miembro de un equipo aventurero que es controlado por vosotros. A veces, también son conocidos como jugadores o PC's.

PERSONAJE NO JUGADOR (NPC): Cualquier humano o criatura, con o sin incidencia en la historia central, que no puede ser controlado por vosotros.

DIRECTOR DE JUEGO: Es el encargado de mostrar las situaciones en las que se va a desarrollar la aventura y de resolver las dudas que se planteen. En los juegos de consola este papel es asumido por la máquina.

MAZMORRA: Laberíntico escenario habitualmente repleto de seres inmundos con cara de pocos amigos e intenciones poco amigables.

ROLL: Término usado para cuando el juego genera un número al azar. En los JDR clásicos esta función se realiza con dados de múltiples caras.

HABILIDADES

FUERZA (STR): Indicador que mide la fuerza física e indica la resistencia y el vigor del personaje. A más fuerza, más resistencia física, más capacidad para llevar utensilios y más facilidad para mover objetos.

DESTREZA (DEX): Mide la habilidad de un personaje para utilizar objetos.

CARISMA (CHA): Mide lo persuasivo que es un personaje y la capacidad de dar órdenes o conseguir la lealtad de otros. Indispensable para los líderes del grupo.

TECNICA (TECH): Indica el nivel de conocimientos sobre una materia, ya sea científica, mágica o curativa.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (EXP): Indica la cantidad de conocimientos adquiridos por los personajes. Se consiguen habitualmente ganando combates.

CATEGORIA (LEV): Reuniendo un determinado número de puntos de experiencia se logra "subir" de categoría al personaje. Un cambio de categoría implica un aumento de habilidades.

PUNTOS DE VIDA (HP): Mide el daño que puede soportar un personaje antes de perder la vida.

PUNTOS DE DEFENSA (DP): Vienen dados por el equipamiento defensivo del personaje e indican el número mínimo de puntos que un atacante debe conseguir para producir daño.

PUNTOS DE ATAQUE (AP): Vienen dados por el equipamiento ofensivo del personaje e indican el poder para producir daño al contrario.

PUNTOS DE MAGIA (MP): Vienen dados por los conocimientos arcanos del personaje e indican el tipo de hechizo que se puede realizar así como las veces que se puedehacer uso de él.

PUNTOS DE AGILIDAD: Indican el factor de movimiento y de reacción de los personajes.

PROFESION: Muestra la ocupación para la que un personaje está más preparado y que realiza en mejores condiciones.

EQUIPAMIENTO: Relación de objetos que un personaje puede usar o llevar en un determinado momento.

DINERO: Elemento con el cual se puede adquirir equipamiento, comida, etc.

European Sega Cup

SUPER VISUAL FOOTBALL

Esta nueva recreativa de Sega nos vuelve a recordar porqué el fútbol es el deporte rey. Sus espectaculares gráficos y la capacidad de juego, levantarán oleadas de expectación allá donde sea instalada.

Todos conocemos el tirón que las recreativas deportivas tienen en nuestro país. Sega no quiere quedar ajena a este fenomeno y hoy os traemos su último lanzamiento: «Super Visual Football - European Sega Cup». De primeras, quedaréis cautivados por los vivos colores de su pantalla. Después, os dejaréis llevar por la gran calidad y detalle de los gráficos: la gran definición de los jugadores, el imponente terreno de juego, el público digitalizado que puebla las gradas, etc. Los sonidos, asimismo, recrean con total fidelidad los fascinantes momentos cruciales de un deporte tan espectacular como es el fútbol: toques de balón, gritos del enfervorizado público, himnos de las selecciones participantes, etc.

Todo ello da como resultado una de las recreativas deportivas más interesantes de los últimos tiempos. Además, si tenemos en cuenta la espectacular perspectiva en tres dimensiones, estamos hablando de una visión de juego no muy utilizada anteriormente por otras recreativas.

El desarrollo del juego es el clásico de un partido: el jugador selecciona una de las doce formaciones que se ofrece para competir, después, su único cometido es controlar el equipo para conseguir puntos que le permitan seguir participando en la copa. Por cada victoria conseguida, el jugador recibe un punto; si pierde o empata, se le descontará uno. Cada tres puntos, recibe un extra en forma de punto adicional. Como véis, no hay motivos para ser eliminado prematuramente. De todas formas, aunque se acaben los puntos, siempre es posible continuar el torneo si aún quedan créditos suficientes. Además de este modo, también ofrece la posibilidad de realizar un enfrentamiento entre dos jugadores.

Así, con esta recreativa tendréis la oportunidad de recrear un auténtico campeonato europeo de naciones.



La gama de movimientos que pueden realizar los jugadores es realmente asombrosa, observad este espectacular disparo por encima de la cabeza.



Como ya es habitual, no podía faltar la opción para visualizar las jugadas más interesantes. Además, el juego muestra las estadísticas del partido al finalizar éste.







Super Visual Football es la nueva forma de entender el deporte rey. Con ella, Sega ha vuelto a marcar un gol, pero esta vez de una forma muy espectacular: ¡por toda la escuadra!.





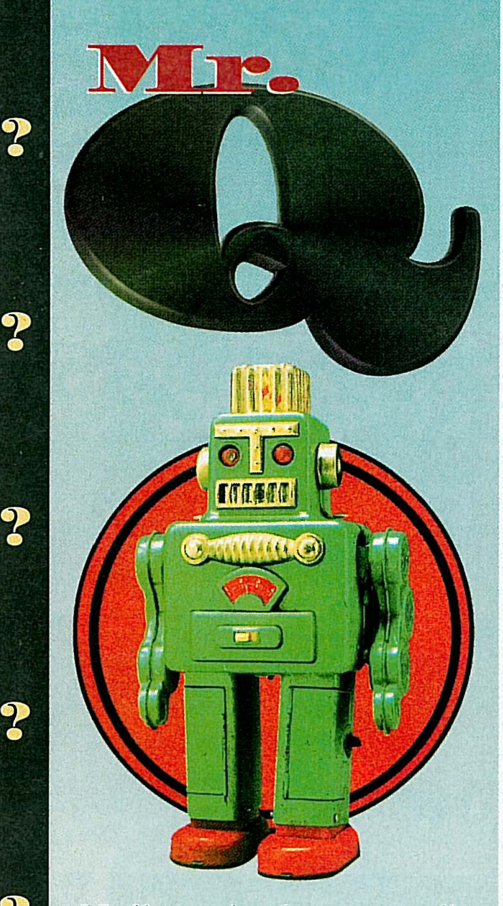












Ya llega el calor, y con él la época más deseada por todo el mundo: las vacaciones. Forma esta de reposo que se toman los humanos, porque Mr. Q no descansa nunca. Aquí le tenéis, dispuesto a contestar vuestras preguntas. Ya sabéis, escribid a: Mr. Q, TodoSega, C/ de los Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes.

Preguntas nuy técnicas

Estimado Mr."Q":

Te escribo para que me respondas algunas preguntas que tengo que hacerte sobre la consola SEGA Game Gear.

P. *La paleta de colores de Game Gear es ocho veces mayor que la de Mega Drive, ¿cómo puede ocurrir esto, teniendo en cuenta las diferencias técnicas?*
R. Porque el número de colores depende del número de bits utilizados para representar el color de cada pixel de la pantalla, así como de la capacidad del procesador de vídeo que manipula los gráficos.

P. *Sega afirma que la portátil puede visualizar 32 colores y tú dices que 16, ¿quién tiene razón?*
R. Realmente son 32 colores, como así lo afirrma Sega en la publicidad que habrás visto por todas partes.

P. *¿Tiene Game Gear un número de bits determinado o posee componentes de 8 y 16 bits?*
R. Su procesador principal, así como el diseño de lo que rodea a éste, es decir, la placa con los circuitos integrados, es de 8 bits.

P. *¿Cuál es la capacidad máxima de los cartuchos de Game Gear? ¿Utilizan técnicas para la compresión de memoria?*
R. Sin utilizar técnicas especiales, su máximo es de 8 megas. No conozco ningún cartucho comprimido.

Alfonso Pérez García. Jerez de la Frontera (MALAGA)

Lanzamientos para Mega CD

¿Que tal, fantástico MR.Q? tengo una mega drive y un mega CD. ¿Crees que tu inteligencia responderá a mis preguntas?

P. *¿Cuándo saldrán los juegos de Mega Drive 32X en nuestro país?*
R. A partir del mes de noviembre o diciembre.

P. *¿Qué títulos buenos se esperan para antes de finalizar el año en Mega CD?*
R. NBA Jam, Lemmings, Flashback, Eternal Champions, Brutal, SimCity 2000, Links, ¿te vale?

P. *He visto que se está preparando una versión del Rebel Assault de PC para Mega CD ¿cuándo saldrá?*
R. Léete la preview que tenemos en este número; sale en septiembre.

P. *Quiero comprarme un juego de Mega Drive o Mega CD, ¿cuál me recomiendas: Virtua Racing o Dragon Ball Z para Mega Drive, Jurassic Park o Mad Dog McCree de Mega CD?*
R. Yo, sin duda alguna, me compraría el Virtua Racing, aunque tengo que reconocer que el Jurassic Park de CD es muy bueno.

P. *Se prepara una versión del Flashback para Mega CD, ¿será igual al cartucho?*
R. Además de la habitual intro CD, ofrecerá nuevos sonidos y músicas, pero nada nuevo en forma de niveles.

David Cañizares Múñiz. Barcelona

El problema de los bits

Hola, Mr Q:
¿Cómo estás? Me gustaría que me respondieras a las siguientes preguntas.

P. *¿Por qué Sega no saca al mercado alguna consola de 64 bits, en vez de hacerlo de 32, caso de Mega Drive 32X o Saturn?*
R. Porque con una consola de 64 bits no sería posible mantener la compatibilidad con Mega Drive, con lo que tendrías que pagar mucho dinero por ella, sin poder utilizar tus antiguos cartuchos.

P. *¿Serán superiores las máquinas de Sega a la Neo Geo?*
R. Sí, Saturn y Mega Drive 32X serán superiores, pero ten en cuenta que ambas son nuevas y de 32 bits, Neo Geo tiene ya casi tres años y 16 bits.

P. *¿Cuánto costarán los juegos de Saturn y Mega Drive 32X?*
R. Eso me gustaría saber a mí. Bromas aparte, tendrán un precio muy parecido a los actuales de Mega Drive.

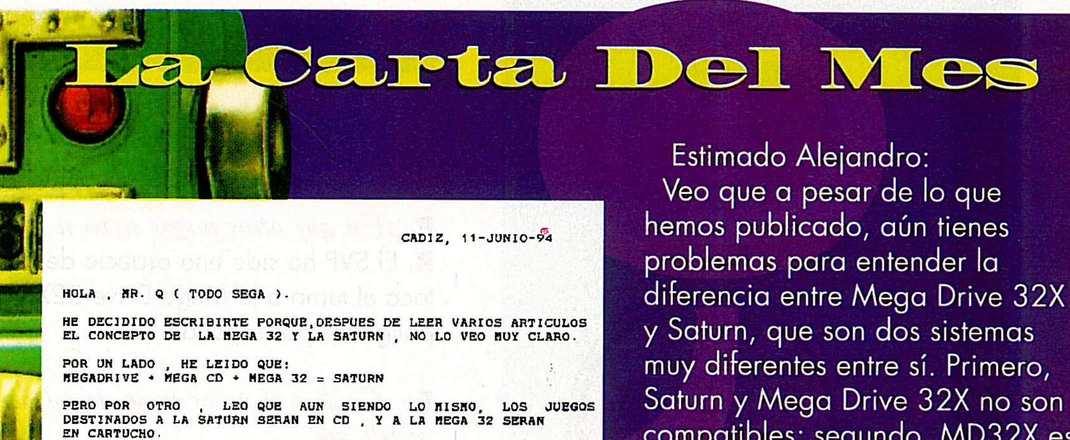
P. *¿Va a descansar Sega después de sacar la Saturn y la Mega Drive 32X?*
R. Sinceramente, yo espero que no. Creo que aún nos va a dar muchas sorpresas más.

P. *¿Cómo es que va a haber un Street Fighter II de 40 megas si la capacidad máxima de los cartuchos de Mega Drive es de 36 Megas?*
R. Utilizará técnicas especiales de paginación de memoria.

P. *¿En qué supera Sonic CD a Sonic 3? ¿Cuál es mejor?*
R. El Sonic en compacto tiene mejor calidad sonora, pero por lo demás son prácticamente iguales.

David Saénz Morales. Logroño

La Carta Del Mes



CADIZ, 11-JUNIO-94

HOLA , MR. Q (TODO SEGA).

HE DECIDIDO ESCRIBIRTE PORQUE,DESPUES DE LEER VARIOS ARTICULOS EL CONCEPTO DE LA MEGA 32 Y LA SATURN , NO LO VEO MUY CLARO.

POR UN LADO , HE LEIDO QUE:
MEGADRIVE + MEGA CD + MEGA 32 = SATURN

PERO POR OTRO , LEO QUE AUN SIENDO LO MISMO, LOS JUEGOS DESTINADOS A LA SATURN SERAN EN CD , Y A LA MEGA 32 SERAN EN CARTUCHO.

ENTONCES,
1) ¿ CADA VEZ QUE SALGA UN JUEGO DE 32 BITS, SE HARA EN CARTUCHO PARA UNO Y EN CD PARA OTRO ? ¿SE HARAN SIEMPRE PARA LOS DOS ?

2) ¿ SERA,PUES ,MAS BARATO PARA LA SATURN QUE PARA LA MEGA 32?

3) ¿ QUE VA A PASAR CON LOS JUEGOS DEL MEGA CD ?
¿ SE PARARA SU DESARROLLO PARA IRSE AL MUNDO, TAMBIEN EN CD DE LA SATURN?

TE AGRADECERIA QUE TANTO A MI , COMO A MUCHA GENTE , NOS PUDIERAS ACLARAR EL TEMA.

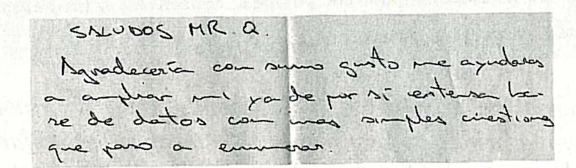
BUENO, AGRADECIENDOTELO DE ANTEMANO, Y FELICITANDOTE POR VUESTRA REVISTA (QUE VOY A RECONOCERLO, YA QUE CUANDO ENTRE EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS , LES DI UN REPASO A TODAS LAS DE MAYOR TIRADA, PARA FINALMENTE QUEDARME CON LA VUESTRA)
UN SALUDO.

ALEJANDRO R.G.

Estimado Alejandro:
Veo que a pesar de lo que hemos publicado, aún tienes problemas para entender la diferencia entre Mega Drive 32X y Saturn, que son dos sistemas muy diferentes entre sí. Primero, Saturn y Mega Drive 32X no son compatibles; segundo, MD32X es una consola de videojuegos y Saturn es un sistema multimedia. Tercero: habrá juegos para ambas, pero aunque sean los mismos, saldrá una versión para Saturn y otra para MD32X. Espero que con estas breves líneas puedas decidir tu futura compra.

Alejandro Rios González. Cádiz

Juegos de estrategia



SALUDOS MR. Q.
Agradecería con sumo gusto me ayudaras a ampliar mi ya de por sí extensa base de datos con unas simples cuestiones que paso a enumerar.

P. *¿Qué tipo de juego son Populous y Populous II?*
R. Son juegos que reciben el nombre de simuladores de dios. En ellos, tú eres la divinidad que rige los destinos de un pueblo. Debes dirigir las ansias de conquista y crecimiento de sus habitantes y defenderlos de agresiones externas.

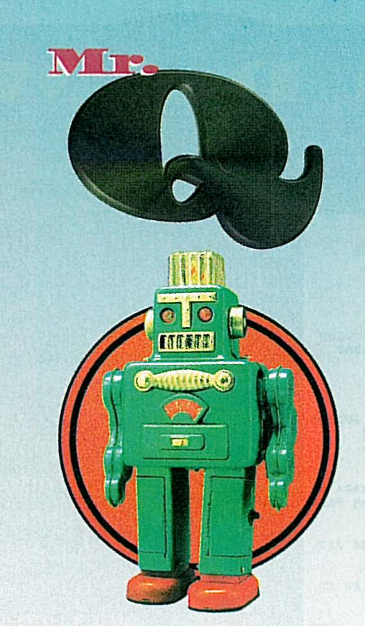
P. *¿Cuál elegirías de estos dos: Megalomania o Dune II?*
R. Sin duda alguna, Dune II; es un juego adictivo hasta el límite.

P. *El Dragon Ball Z no tiene niveles de dificultad, ¿por qué?*
R. Es posible seleccionar el nivel de dificultad desde un menú de opciones.

P. *He leído que sus magias son muy difíciles, ¿es cierto o es que no es para jugadores "torpes"?*
R. El problema es que cuesta mucho realizar la combinación de teclas que acciona cada una de las magias.

P. *Si tuviera una MD+MCD+MD32X, ¿podría cambiar juegos en CD con alguien que tuviera una Saturn?*
R. No podrías acceder a los juegos, pero sí a la banda sonora de esos juegos, siempre que esté grabada en las pistas de audio CD.

HAL 9000. Aznalfarache (SEVILLA)



Nuevos juegos con Chip SVP

Mister Q, sé que eres el robot más inteligente y para comprobarlo te envío estas preguntas:

P. *¿En qué otros juegos se va a incluir el chip SVP de Mega Drive?*
R. El SVP ha sido una especie de muestra de lo que Sega podía hacer, ahora le toca el turno a la Mega Drive 32X y su posibilidad de manejar hasta 50.000 polígonos por segundo.

P. *¿Cuál es el mejor juego de rol de Mega Drive, que tenga 16 megas y esté en castellano?*
R. Actualmente, no hay ni un solo juego de rol que esté en castellano, pero te puedo citar que próximamente podrás acceder a varios de ellos traducidos. Entre los antiguos me quedo con Landstalker, es una verdadera joya de los juegos de rol, me parece un cartucho total.

P. *¿Cuándo saldrán al mercado los tan traídos y llevados juegos de rol traducidos al castellano?*
R. Espera a agosto y verás, se supone que es el mes de partida para la llegada de los primeros juegos de rol traducidos.

Daniel Rustarazo Grorod. Cuenca

A vueltas con Another World

Hola Mr-Q somos un par de pesosos consoleros y tenemos unas cuantas preguntas para ti:

P. *¿Por qué decís que Flashback es la segunda parte de Another World? ¿Tienen alguna relación? ¿Los programó la misma compañía?*
R. La segunda parte de Another World se llamará Heart of the Alien. Flashback es una evolución de las técnicas de animación utilizadas en Another World. Delphine es la programadora de ambos títulos.

P. *¿Por qué la música es tan cutre en algunos juegos de moda cuando hay juegos como Aladdin que son excelentes en este apartado y en el gráfico?*
R. Porque es un aspecto que ciertas compañías piensan no es tan importante como los gráficos.

P. *¿Por qué nos dáis ilusiones sobre juegos que es muy difícil -casi imposible- que lleguen a España?*
R. Porque TodoSega está aquí para informaros de todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos Sega.

P. *¿Por qué hay cartuchos que ahora son mucho más baratos que cuando los comercializaron hace ya varios meses? ¿Las compañías piensan que somos tontos?*
R. Son técnicas de marketing, la gente está acostumbrada a comprar cuando el juego es novedad, pero ello no quiere decir que sea bueno. Si tienes paciencia, descubrirás que muchas veces es mejor esperar para hacer una buena -y seguro que barata- compra.

Juan Cruz Avanganillo Sierra. Madrid

Sobre Shining Force II

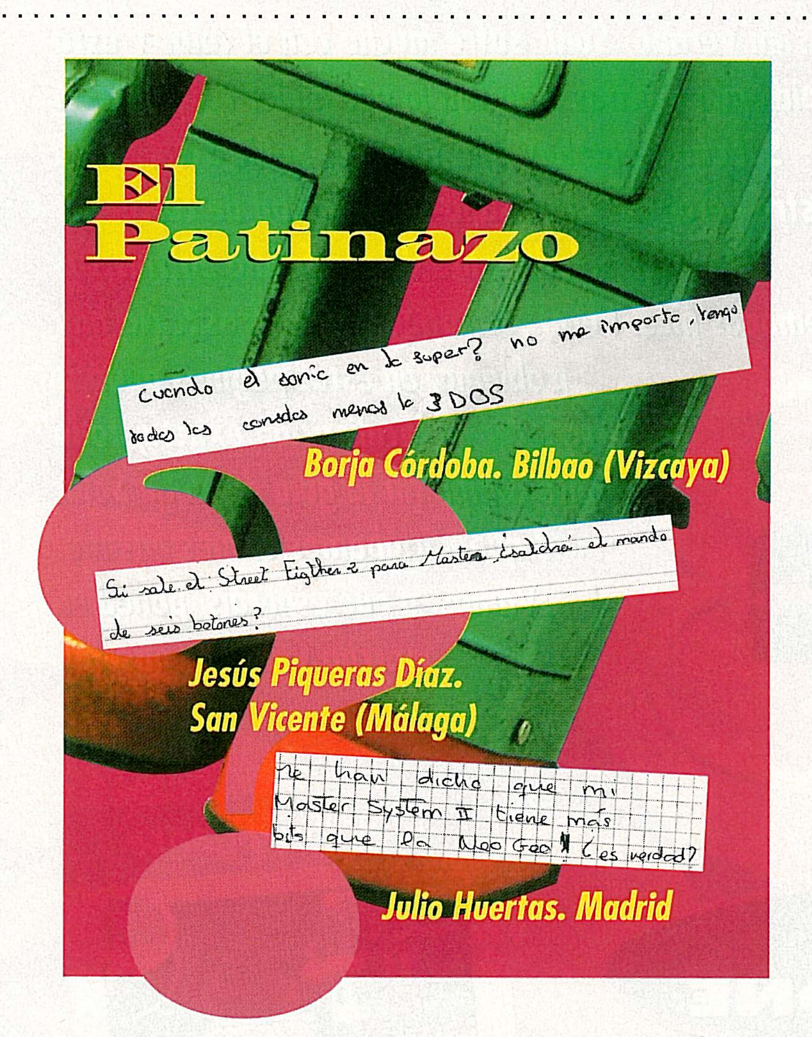
Hola me llamo Samuel y tengo 12 años.
Vengo ha hacerte unas preguntas y me gustaría que respondieras sinceramente.

P. *¿En qué fecha, aproximadamente, saldrá el juego Shining Force II? ¿Qué puntuaciones le pondrías?*
R. Sega me ha confirmado que saldrá en septiembre. Me parece un juego de rol excelente, pero espérate al mes que viene para un completo análisis.

P. *¿Cuál de estos juegos es más jugable: Eternal Champions, Dragon Ball Z o Ranma?*
R. Para mí, el más jugable es Dragon Ball Z; Eternal Champions es un buen deesafío por su gran cantidad de luchadores. Ranma es otra historia.

P. *¿Cuáles son los mejores juegos de Mega Drive por sus gráficos?*
R. El mejor es Aladdin, pero espérate a Jungle Book y verás.

José Samuel Santos Domínguez. Puerto de Santa María (CADIZ)



La 8 bits más olvidada

¡Hola amigos!
Soy un asiduo lector de su revista que tiene dudas sobre éste tema.

P. *¿Qué juegos de baloncesto hay para Master System? ¿Y de hockey?*
R. Para el mes de agosto se espera el lanzamiento de NBA Jam y NHL Hockey.

P. *¿Por qué no pasan todos los juegos de Mega Drive a Master System II y sí a Game Gear?*
R. Por la sencilla razón de que la Game Gear se ha vendido más que la Master System, aparte de que la presencia de esta última en el importante mercado americano es meramente testimonial. Además, por características técnicas, es más fácil realizar conversiones para la portátil color de Sega.

P. *¿Van a salir para Master NBA Jam, PGA Tour Golf, NBA Showdown y Davis Cup Tennis?*
R. NBA Jam sale en agosto, PGA Tour Golf salió hace ya un tiempo, NBA Showdown no creo que vaya a salir y de Davis Cup Tennis no sé nada.

Ramón López Bermúdez. Valdepeñas (CIUDAD REAL)

Próximos lanzamientos

¡Qué tal Mr. Q.! Me llamo Sergio y tengo una Mega Drive como tiene que ser y unas pequeñas dudas:

P. *¿Podrías nombrarme algunos lanzamientos que salgan para finales de año?*
R. Sonic vs Knuckles, Pirates of Dark Water, Aero the Acrobat 2, Micro Machines 2, Urban Strike, The Lion King, Jungle Book, Lemmings 2, The Flintstones, Power Rangers, Samurai Shodown, etc. Creo que con esta pequeña lista es suficiente.

P. *¿Saldrá el Mortal Kombat II para Mega Drive algún día?*
R. Septiembre ha sido el mes elegido por Buena Vista para su lanzamiento.

Sergio Hernández. Montiol. Alcorcon (MADRID)

La nueva Mega Drive 32X

Estimado Mr. Q
Me llamo Matias, Tengo 21 años y soy un apasionado de los videojuegos, especialmente de Sega. (la que creo mejor compañía de las existentes en el mercado y con ventaja.

P. *¿No podrían hacer el Super Street Fighter II para Mega CD con los luchadores tan grandes como en la recreativa? ¿No tiene capacidad el CD para desarrollar este tipo de efectos?*
R. Serían figuras demasiado grandes y no habría forma de que se movieran con soltura por la pantalla.

P. *¿Qué función realizará el procesador de la M. D. al conectar la M. Drive 32X?*
R. Hará las veces de coprocesador matemático.

P. *¿Podrá Mega Drive aguantar con 4 Mbits + 6 Mbits del MCD toda la información que le manden los Hitachi?*
R. Sin problema alguno, ten en cuenta que uno de los procesadores Hitachi es para el proceso de datos y el otro actua como memoria de apoyo.

P. *¿Aumentará el colorido de los juegos "antiguos" de Mega CD o sólo lo hará con los nuevos para Mega CD 32X?*
R. El True Video de los últimos juegos de Mega CD se verá ampliado, reflejando correctamente los colores reales..

Matias Palomo Guzman. La Costa del Moral (MALAGA)



Estamos en verano, Sonic sufre mucho con el calor y está pidiendo a gritos algo con lo que poder refrescarse. Sabemos que hay una fase del Sonic 3 en la que nuestro héroe azul tendrá la oportunidad de correr por un paraje helado, para de esa forma enfriar sus quemados pies. Pero, ¿la conocéis vosotros?. No hay problema, en estas páginas podréis conocer su localización exacta, todo para completar la guía de juego Sonic 3 que iniciábamos el mes pasado. ¡Vamos, a qué esperáis, poned en marcha vuestra consola!.

Fase 4
CARNIVAL ZONE

Pase a la dimensión especial



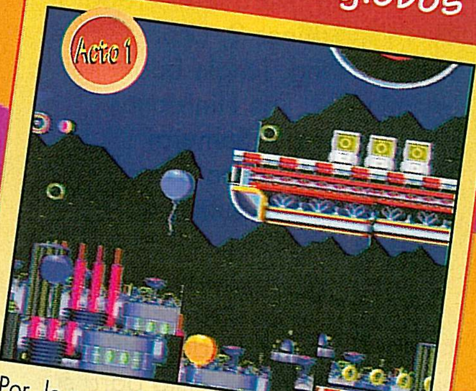
Cuando llegues al primer y enorme poste de madera a rayas rojiblancas, no creas que el circo de Jesús Gil ha llegado a la ciudad, déjate caer bajo él, dirígete a la izquierda y encontrarás un tunel secreto con un anillo gigante en su interior. Y ya sabes que a través de él se entra en la dimensión especial donde conseguir una de las siete esmeraldas, que te posibilitará terminar el juego y bla, bla, bla.

El anillo gigante



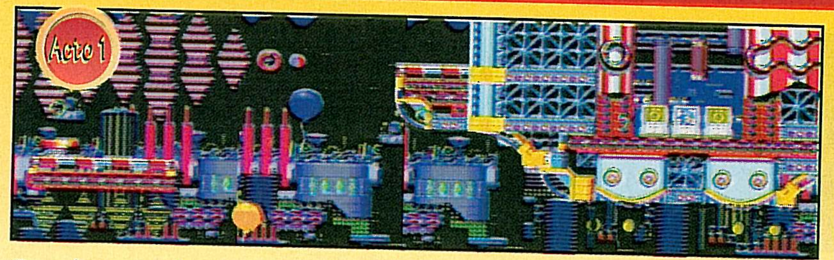
Desde esta plataforma móvil semincasdencente, prueba a saltar hacia la izquierda. Igual te das un coscorrón, igual encuentras un pasadizo secreto que te conducirá hasta un nuevo anillo gigante.

Utilizando los globos



Por lo general, los globitos no están en esta fase como pura decoración. Saltando sobre ellos podrás acceder a plataformas de otra manera inaccesibles

Monitores de anillos y una vida extra



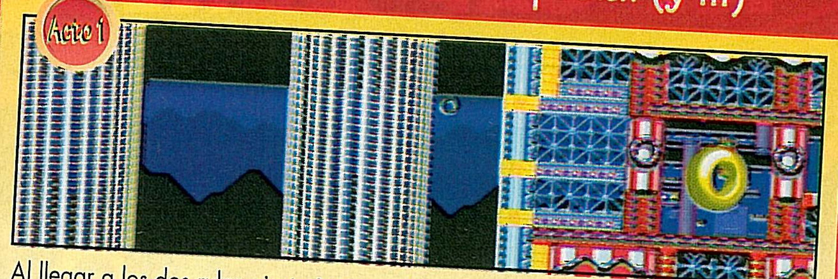
Tras el primer rulo magnético giratorio encontrarás una plataforma flotante con un muelle rojo a su izquierda. Desde ella, y saltando sobre los globos hacia la derecha, llegarás a una compleja construcción, sigue hacia la derecha y accederás una habitación secreta con dos monitores de anillos y una vida extra.

Más anillos



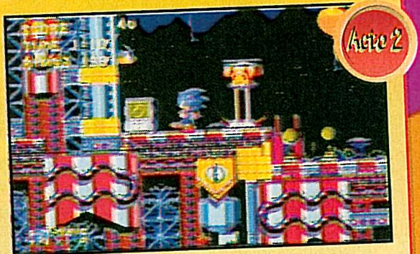
Al principio de este segundo acto verás otro de esos largos postes a rayas rojas y blancas. Métete bajo él para encontrar tres monitores de anillos.

Pase a la dimensión especial (y III)



Al llegar a los dos rulos giratorios magnéticos consecutivos, lánzate desde el de la derecha contra el muro. Si no te partes la cabeza encontrarás una habitación secreta con el correspondiente anillo gigante en su interior.

Más anillos (y II)



Cuando llegues al segundo de los cañones, no te precipites y tuerce a la izquierda, sin entrar en él. Encontrarás dos monitores de anillos y otro de burbuja con sus regalitos.

Los barriles



Son muchas las consultas que nos habéis hecho respecto a cómo atravesar la zona de los barriles. La mayoría intentáis moverlos a fuerza de saltar sobre ellos..., y así os pasa lo que os pasa. El truco está en montarse en el barril y ¡sin saltar! presionar arriba y abajo para que el barril se mueva. Entonces, cuando el barril vaya hacia arriba, pulsad arriba, y cuando vaya para abajo, pues abajo, y así sucesivamente hasta que el barril os deje camino libre. Algunos suben más que otros, todo es cuestión de experimentar.

Monitores de anillos y una burbuja



Cuando estés en lo alto del primer poste rojiblanco, salta a la derecha hasta la plataforma con anillos. Continúa en esa dirección y encontrarás un recóndito tunel en cuyo final te aguardan dos monitores de anillos y uno de burbuja , así como un buen porrón de anillos sueltos repartidos por la pantalla.

Pompa de aire



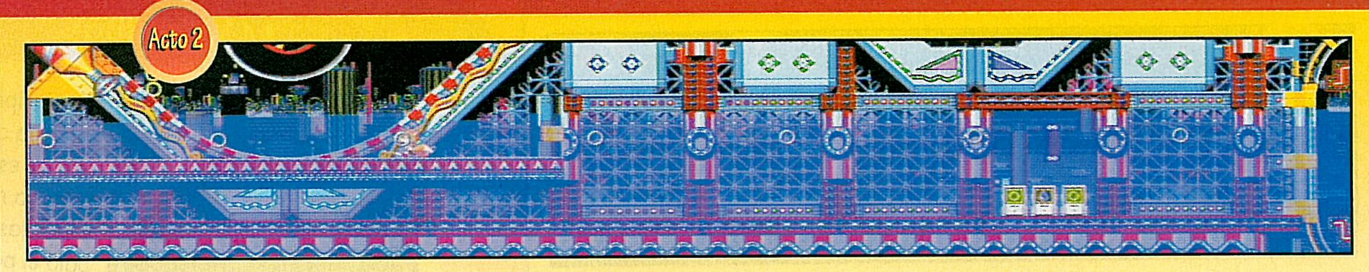
Cuando estés bajo el agua no pierdas de vista a los globitos de colores, pues al explotarlos surge una pompita de aire con la que poder respirar.

Vidas extra



Más allá de uno de los aspiradores hay una fila de pequeñas unidades antigravitatorias. Vuela sobre ellas hacia la derecha y déjate caer. Camina hacia la izquierda y ¡premio!.

Además de monitores de anillos y una burbuja, un atajo



Una vez hayas dejado atrás el primer poste rojiblanco, dirígete a la derecha mientras presionas ABAJO y DERECHA a la vez. Encontrarás un tunel secreto con dos monitores de anillos y uno de burbuja en su interior. Luego puedes darte media vuelta o seguir hacia delante, con lo que atajarás una buena parte de esta fase y por consiguiente tardarás menos en terminarla.

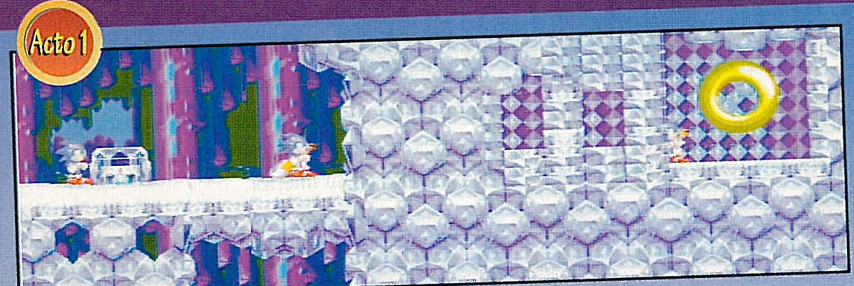
Fase 5 Ice Cap Zone

El super-giro



Estas plataformas se mueven más cuanto más deprisa entres en ellas. Realiza el super-giro y te llevarán sin dificultad hasta la plataforma superior.

Pase a la dimensión especial



Al llegar al primer botón plateado cubierto con un bloque de hielo, tu reacción instintiva será pulsarlo. Contrólate y no lo hagas, sigue hacia la derecha, a través del pasillo de hielo. Llegarás a una habitación secreta con su correspondiente anillo gigante y el gratuito pase a la dimensión especial.

Los bloques de hielo



Mucho ojito con los bloques de hielo, pues se trata de aviesas trampas, que una vez pises te aplastarán sin piedad contra el techo. El truco consiste en pasarlas a toda velocidad o de un ágil salto.

Las columnas de hielo



Ante todo mucha calma, que estas columnas de hielo son fáciles de evitar siguiendo este consejo: monta en la segunda, espera hasta que la primera se eleve hacia el techo, déjate caer bajo ella e inmediatamente corre hacia la derecha. Si titubeas, tu próximo trabajo será como masa de pizza.

Una caída supuestamente inevitable



Al caer por la primera rampa de hielo, notarás que tu caida no tiene fin..., a menos que sigas las siguientes instrucciones: intenta aterrizar sobre la plataforma helada, pulsa DERECHA y te verás conducido de nuevo a suelo firme y seguro.



Contra el Dr. Robotnik



La primera aparición de Robotnik es en forma de guasón que lanza bolas de nieve. Esquívale moviéndote de un lado a otro de la pantalla mientras las bolas estén girando en torno a él. Luego, cuando las bolas salgan disparadas, salta y golpea la nave tantas veces como te sea posible, y prepárate a esquivar las bolas que caerán del cielo. Repite esta maniobra unas tres veces, y adios Robotnik.

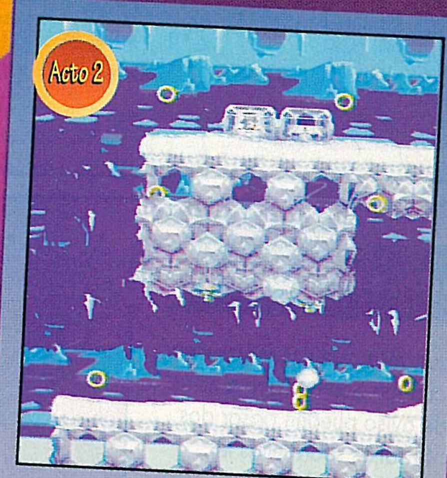
Viaje y reposo



Este bloque de hielo no es un fragmento más del decorado . Empújalo hacia la derecha y cuando empiece a deslizarse móntate en él, y buen viaje.



Una vida extra



Tras el loop doble, llegarás a una zona coon tres plataformas a diferentes alturas. Haz que Tails te eleve hasta la más alta, y en su cima encontrarás una bienvenida vida extra.

Super Truco
Sonic Rubio

Una vez que SONIC haya recuperado las siete esmeraldas del caos, podrá transformarse en un rubio y superpoderoso erizo. Para ello, una vez tengas las esmeraldas, recoge 50 anillos y pulsa rápidamente cualquier botón. ¡Y que se preparen los malos!.
Eso sí, aunque sus poderes se han multiplicado y es invulnerable a los ataques del enemigo, todavía es incapaz de respirar bajo el agua, y las plataformas móviles le pueden aplastar como a un Sonic normal. Serás Super Sonic hasta que el contador de anillos vuelva a cero, pero podrás hacerlo las veces que quieras.

Enemigo Final Fase 5

En esta ocasión el pillastre viene montado en una sofisticada aeronave con una plataforma en su parte inferior. Inicialmente te atacará coon un spray congelante. Esquiva el spray y móntate en la plataforma. Desde allí golpea la nave de Robotnik en su parte inferior tantas veces como sea necesario para convertirla en chatarra





Fase 6
LAUNCH BASE ZONE

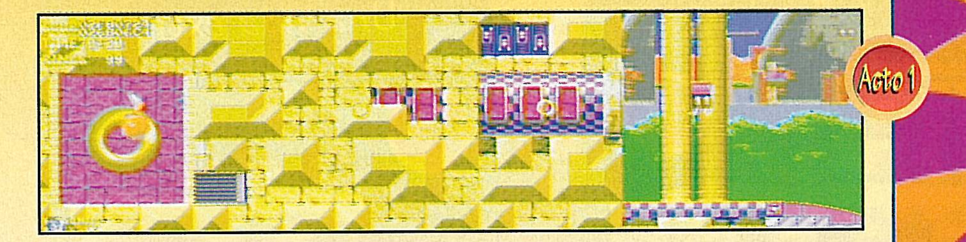
Pase a la dimensión especial



Este anillo gigante se encuentra en la zona superior del acto, a la que podrás acceder a través de un estrecho tunel de tipo pvc, justo después de una plataforma rotatoria.

Pase a la dimensión especial (y II)

Justo al principio de este acto, cuando llegues al primero de los rodillos giratorios de metal, déjate caer, y camina a la izquierda hasta encontrar el tunel escondido. Salta a su interior para encontrar otro anillo gigante y el acceso a la correspondiente dimensión especial.



Cuidado con los aviones enemigos

Acto 1



Para que veas que nos fijamos en todo: cuando Sonic llegue a estas luces de aviso pueden pasar dos cosas. Si saltas sobre ellas te enfrentarás a un solo avión enemigo. Si las tocas te enfrentarás a dos o tres.

Viaje aéreo



Si se lo propone, Sonic puede imitar al mismísimo Rambo. Salta, agárrate al garfio y disfruta del viaje.

Abriendo las barreras



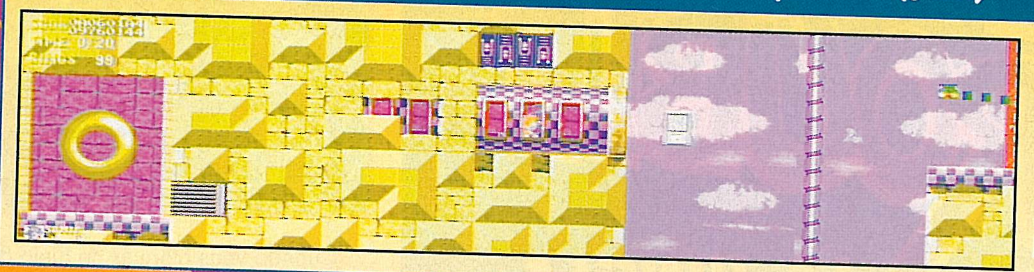
Muchos pasajes están bloqueados por unas extrañas barreras rojas y azules. Para abrirlas, busca en los alrededores un monitor rojo y verde y destrúyelo. La plataforma se moverá, y así podrás continuar tu camino.





Pase a la dimensión especial (y III)





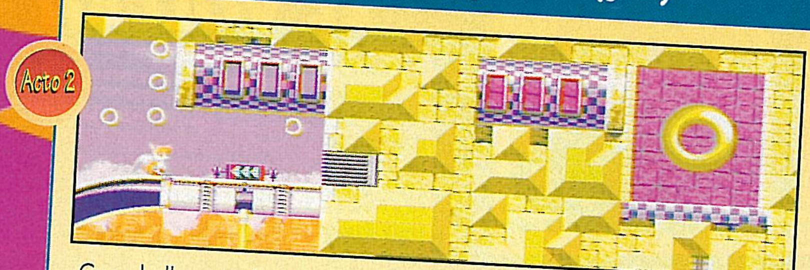
Busca este tunel escondido a la izquierda de una de las plataformas rotatorias. Está mas o menos a mitad del acto, y guarda una sorpresa en forma de anillo gigante en su interior.

Pase a la dimensión especial (y van IV)



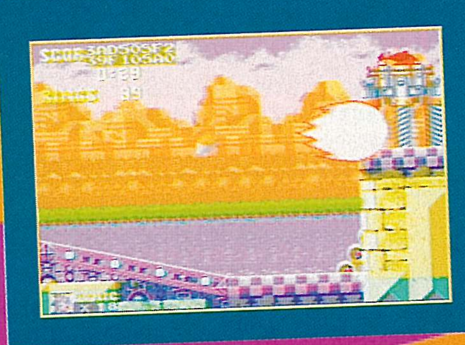
Al comienzo de este segundo acto, déjate caer por donde las cañerías, tuerce a la derecha y tírate al agua. Muévete a la izquierda bajo el agua hasta encontrar un tunel secreto, y en su interior encontrarás el cuarto anillo gigante de esta fase.

Dimensión especial (y V)



Cuando llegues al primer grifo, no te metas por él, haz que Tails te eleve sobre él. Cuando estés en lo alto, ve a la derecha y métete por el tunel oculto hasta llegar a otro de los anillos gigantes.

Enemigo Final Fase 6

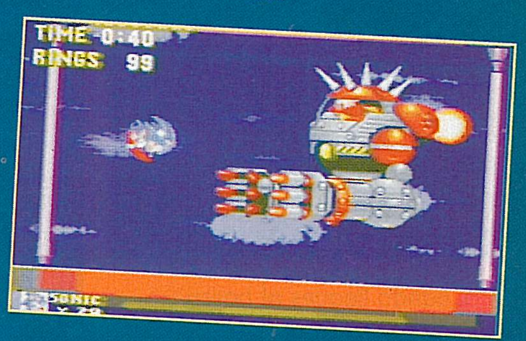


Su primera aparición es la más sencilla. Súbete en la plataforma de barriles y destroza el domo. Mientras tanto te verás atacado por enormes bolass de cañón que salen del muro. Asegúrate de esquivarlas.

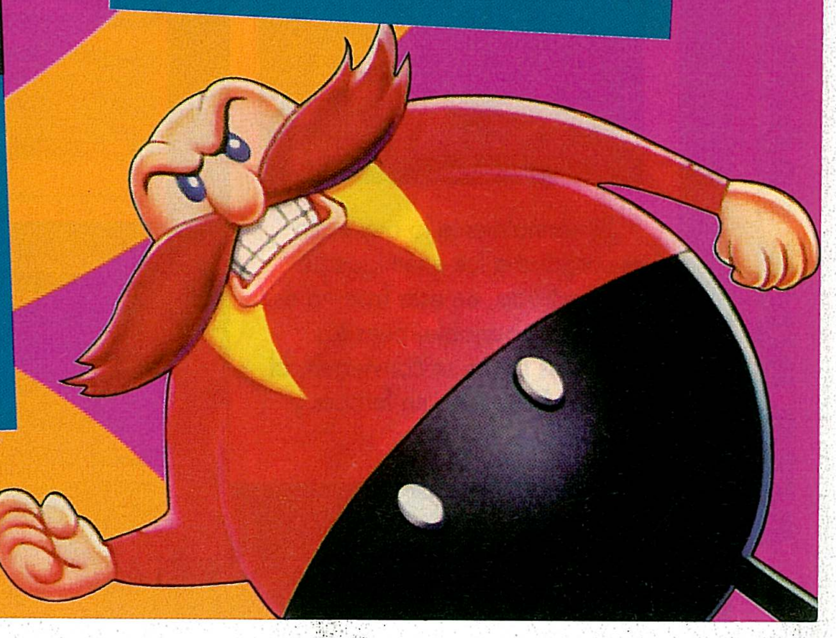
Enemigo Final Fase 6



Cuando aparezca en forma de cohete gigante, utiliza el super giro contra la nave cuatro veces. Vigila los lasers que usa para defenderse, así como los satélites.



Cuando este cohete haya sido destruido, volverá en una especie de Mazinger Z en plan cutre. La mecánica es muy similar: saltar y utilizar el super-giro tan a menudo como te sea posible, procurando que no te agarre con sus enormes manazas y te aplaste contra el suelo, poniendo fin a tu aventura.



DEEP DUCK TROUBLE

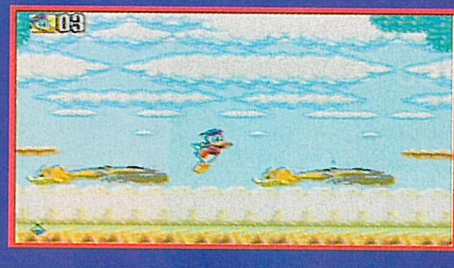


LA JUNGLA

Cada vez que aparezca un ítem de guindilla, no lo cojas a la primera. Investiga un poco los alrededores, suele haber una pared de ladrillo cerca. Luego, coge la guindilla y te convertirás en una bestia parda, lánzate contra el muro y lo destrozarás. Encontrarás interesantes sorpresas.

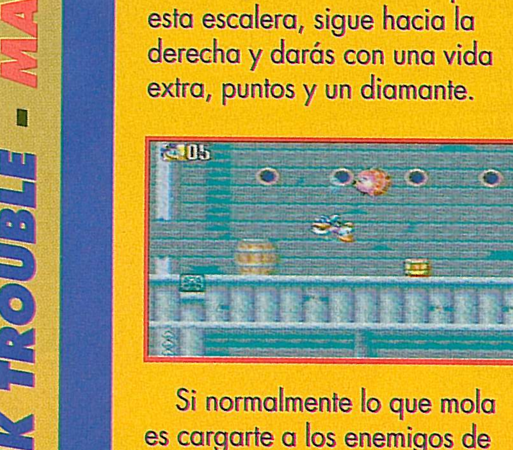


¿Hecho un lío?. ¿No sabes cómo llegar al otro lado?. Golpea la piedra hacia la derecha. Darás a la serpiente y caerá inconsciente, pudiéndola usar para llegar al otro lado.



Cuando un rumor de pisadas inunde los altavoces de tu televisor, no te quedes a ras de suelo. Se aproxima una estampida de avestruces. Salta sobre la primera, y sin que te arrastren ve saltando de una a otra hasta llegar a la rama salvadora.

EL AGUA



Cuando llegues al barco hundido, en vez de subir por esta escalera, sigue hacia la derecha y darás con una vida extra, puntos y un diamante.

Si normalmente lo que mola es cargarte a los enemigos de una pedrada, en esta fase no es lo más aconsejable, pues los inocentes peces se convierten, al recibir el impacto, en feroces y molestos peces piedra.

EL VALLE



Cuando veas bloques de hielo de esta guisa impidiéndote el paso, busca una piedra en los alrededores y pégale una patada en dirección al bloque. El alud provocado hará que éste caiga y te deje vía libre.

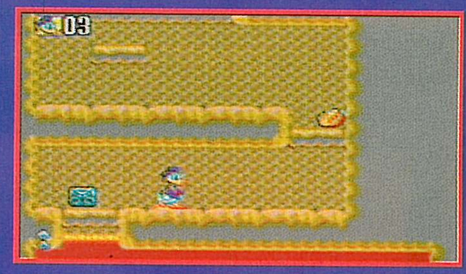


Una vez aquí, es imposible pasar al otro lado de un salto. Cuando pase una abeja, salta sobre ella y del rebote llegarás al otro lado.

EL VOLCÁN



Esta roca hará tu camino sobre los pinchos mucho más sencillo. Estate al loro y rompe las piedras que bloquean su camino, y luego vuelve a subirte a ella a toda velocidad.



Para variar, un anticonsejo: si cuando la lava comience a subir te apetece suicidarte, lo mejor es dar una patadita a esta piedra. Aunque serás obsequiado con un pollo frito, te bloqueará el camino de tal manera que no podrás seguir adelante.



MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS
Menú secreto

En la pantalla de presentación, en la que aparece el título, presionad la diagonal **derecha-arriba**, y al mismo tiempo los dos botones del pad. De este modo, entraréis en un nivel en el que **podréis elegir fase**. De esta forma ayudaréis al hombre murciélago.

COMIC SPACEHEAD
Paswords de nivel



Cape Carnival:
BKPE TERE EEWI LLIA MS9X
Passport Control:
C3ZE TERA DEWI LLIAM SX
Dogey City:
CVC3 TEEA LDWI LOYI MST4
Caves: **SSCL JEE6 WWWI LS8V M76Q**

MORTAL KOMBAT
Continuaciones infinitas



Hasta nuestra redacción ha llegado un código de Action Replay, para aquellos que no sean muy hábiles en esto de los combates, y después de tanto tiempo no hayan conseguido llegar a enfrentarse con el malvado Tsang Tsung.
Tomad nota: 00C40B07. Con el tendréis **continuaciones infinitas**.

GAME GEAR

MICRO MACHINES
Más trucos



Y seguimos con la serie de trucos para este Micro Machines portátil.
Anotad estos tres:
- **Coches Super Deslizantes**: dirígete al centro de la primera mesa de desayuno y párate en la mancha de almíbar, y allí presiona los botones 1 y 2.
- **Super explosión en contacto con otros coches**: dirígete a la esquina superior izquierda en la primera mesa de desayuno y presiona los botones 1 y 2.
- **Super coches de choque**: en el primer pupitre de colegio, dirígete hacia el lapiz cuando comience la carrera.

SONIC CHAOS
Selección de nivel

Despues de pasar innumerables aventuras, muchos de vosotros os habéis quedados atascados en las últimas fases. Pero ahora tenemos un truco para poder **elegir nivel**.
Para ello, en la pantalla de presentación presionad arriba, arriba, abajo, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, 2, 1 y Start. Ahora ya podéis seleccionar nivel.







MEGA DRIVE

RANGER-X
Una zona nueva



Si nuestro robot preferido ya está cansado de recorrer las mismas fases, prestad mucha atención. En la pantalla de opciones presionad **A**, **B**, **C**, **A**, **B**, **C**, **A**, **B**, **C** y entonces oiréis un efecto de sonido. Seleccionad el modo de juego fácil, y entraréis en una **zona** completamente **nueva**.

ECCO THE DOLPHIN
Para tener siempre aire



Increíble. Parecía que todo estaba dicho ya sobre este juego, pero tenemos un nuevo truco. Para que pueda permanecer **siempre debajo del agua** sin temor a ahogarse, introducid el término LIFEFISH como código, y contaréis con todo el necesario.

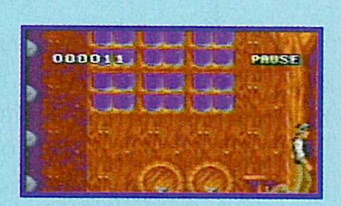
NBA JAM
Cómo ser un ganador



Aquí van varios nuevos trucos:

- Para mantener siempre a nuestro jugador "**on fire**": en la pantalla de "Tonight's Match Up" pulsad cualquier botón (A, B o C) 7 veces y después mantener pulsado arriba, B y C simultáneamente hasta que comience el partido.
- Para aumentar las posibilidades de **interceptar los pases**: en la misma pantalla, presionad cualquier botón 15 veces y realizad la rotación del pad.

DRACULA
Selección de nivel



Vamos a daros otra pequeña ayuda en vuestra batalla contra las fuerzas del mal. Al comienzo del juego, cuando el campo de batalla se está moviendo, presionad en el pad 1: abajo, derecha, A, C, arriba, izquierda, A. Oiréis una risa. Comenzad el juego y presionad Start para pausar. Utilizando el marcador, moved el pad hacia arriba o hacia abajo para **seleccionar el nivel**.

MICRO MACHINES
Vidas infinitas

Si queréis contar con la interesante posibilidad de **poseer vidas infinitas**, en la pantalla del título pulsad B, abajo, C, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha y... ¡hagan juego señores!.

PINK PANTHER
Invencibilidad y otros



Conectad los dos pads a la consola. Simultáneamente, presionad los botones A y C en el pad 1 y B en el pad 2, antes de encender la consola, y mantenerlos pulsados una vez encendida. Si oís un sonido después de que desaparezca el logo de Tegmagik, es que el truco ha funcionado. Cuando el juego comience, presionad START para pausar, y usad el pad 1 para activar los trucos. Presionad el botón C para que el menú de trucos aparezca. Izquierda o derecha para elegir el **número de fase**. Botón B para ser **invencible** y botón A para restaurar el **nivel de salud**. Pulsad Start, para regresar al juego.



MEGA DRIVE

SHINOBI III
Passwords de niveles



No hace mucho que os concedimos el "don" de la invencibilidad para el valiente protagonista de este juego. Ahora tambien **podréis pasar de nivel** de la siguiente forma. Pausad el juego y presionad simultáneamente A, B y C. Después utilizad el pad hacia arriba o hacia abajo para elegir la fase.

THE LOST VIKINGS
Passwords



Si ya estáis un poco cansados de calentaros la cabeza con este interesante, pero difícil juego, tomad buena nota de estos passwords:

2. **GR87**
3. **TLPT**
4. **GRND**
5. **LLMO**
6. **FFOT**
7. **TRSS**
8. **PRHS**
9. **CVRN**
10. **BBLS**
12. **VLCN**
13. **QCKS**
14. **PHRO**
15. **CIRO**
16. **SPKS**
17. **JMNN**
18. **JNDS**
19. **TMPL**
20. **TTRS**

STREETS OF RAGE 3
Selección de fase



En la pantalla del menú principal, presionad y sujetad el botón B, y posteriormente haced lo mismo con el pad de control hacia arriba. Ahora, manteniendo arriba y B pulsados, y con la palabra "options" iluminada, se oirá un leve pitido. En ese momento aparecerá la pantalla en la que **podréis elegir fase**. ¡Buena suerte y mejores patadas!

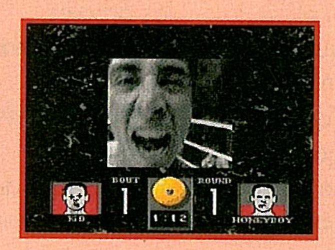
MEGA CD

SONIC CD
Ver las puntuaciones de los programadores

No parecen acabarse los trucos para este juego. Y es que Sonic es mucho Sonic. En esta ocasión, este truco nos permite **ver los records** de los programadores en sus diferentes partidas. Para ello no tenéis más que pulsar derecha, derecha, arriba. arriba, abajo y C en la pantalla de presentación, y podréis ver la habilidad de los programadores.

SONIC CD TEAM BEST OF TIME		
STAGE 1-1	00'24"10	GXX
STAGE 1-2	00'21"55	TOT
STAGE 1-3	00'21"08	ANN
STAGE 2-1	00'49"60	TOT
STAGE 2-2	00'47"50	TOT
STAGE 2-3	00'14"85	SPE
STAGE 3-1	00'41"20	SPE
STAGE 3-2	00'54"75	SPE

PRIZE FIGHTER
Una nueva escena



Para poder ver una nueva escena en este "explosivo" juego, realizad la siguiente operación: En **Options menu**, presionad y mantened pulsados los siguientes botones: primero A, luego B, y después C. Entonces presionad derecha y entraréis en una nueva escena.



VUESTROS TRUCOS

MEGA DRIVE

Sonic 3

Cuando llegue el final de cada fase, sitúate en medio de la pantalla y espera a que el panel anunciando el final de la misma caiga. Antes de que toque el suelo, salta debajo de él, pegará un bote y **aparecerá un ítem**. Puedes repetir la operación tantas veces como desees y así escoger el que más te guste.

Jesús Fernández Suárez. Málaga

Tazmanía

Pulsa A, B y C en ambos mandos y a la vez en la pantalla correspondiente a la presentación. Después, pulsa START. Si pulsas B y quitas la pausa, **serás invencible**. Si presionas C y quitas la pausa, podrás **elegir nivel**.

Sergio Marchal Tello. Sevilla

Dragon Ball Z

El juego más deseado del momento ya tiene su primer truco. Inserta el cartucho en la consola y pulsa el botón A en cualquiera de los dos pads. Enciende la consola y mánten pulsado el botón hasta llegar a la segunda pantalla de presentación (en ella aparece un mensaje de PRESS START). Si el truco ha funcionado, verás que el cielo de esa pantalla tiene un tono naranja, en vez del acostumbrado azul. Ahora, comienza a jugar y notarás que los personajes se **mueven mucho más rápido**, lo que da un nuevo y verdadero aliciente a este juego.

Miguel Angel Barreiro Vilariño. Lugo

MEGA CD

Time Gal

Para **pasar todas las pantallas** del juego, pulsa a la vez START y C.

David Ortega Gutiérrez. Madrid

GAME GEAR

Tazmania

En la primera pantalla de la roca, cuando llegues al final del camino, espérate a que llegue ésta para saltar y, cuando te vaya a coger, salta. Cuando ambos estéis en el aire y veas que la roca empieza a caer, pulsa izquierda y, cuando estés de nuevo en el camino, sigue hacia la izquierda y encontrarás una vida.

David Recuero Benito. Madrid

Shinobi 2

El **password** para la última fase con **toda la energía** es FF7D8.

Para tener **todas las vidas que quieras** en la última fase, coge la vida y haz la magia con el rojo, volverás al principio de esa fase pero podrás coger la vida. También lo puedes hacer en la de los árboles.

Carlos López Martín. Huelva.

Donald the Lucky Dime Caper

En la fase de las pirámides, en la sala de las momias, no vayas por la tercera puerta, sino que cruza la cuarta para llegar hasta el cuervo. Para matarlo con el disco volador, espera que pase por encima de ti, y evita las notas de musica y las bolas que escupa la serpiente.

Cuando te maten y aparezca en la pantalla continuar, pulsa abajo y el botón 1 simultáneamente, empezarás en el mismo nivel **con vidas infinitas**.

Juan Antonio Moyano Escalante. Cádiz

Space Harrier

Códigos para las fases:

Nivel 2: EAGGF
Nivel 3: CHFA
Nivel 5: DGBC
Nivel 7: FBHE
Nivel 9: BCFN
Nivel 11: AGEC

Marta Juan Pujol. Palma de Mallorca

MASTER SYSTEM

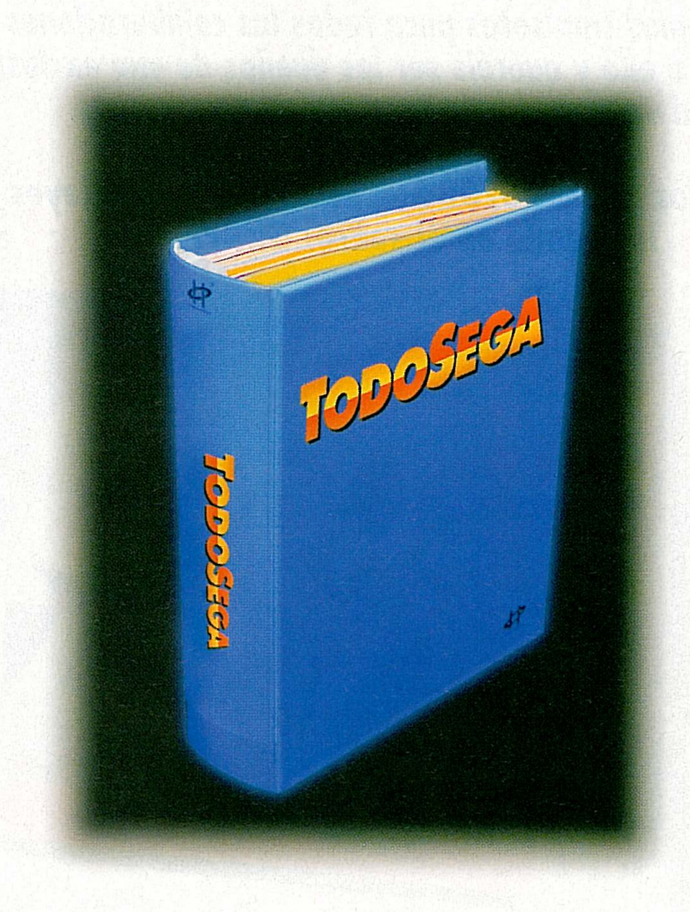
Alex Kid in Miracle World

Pulsa arriba-izquiera y al mismo tiempo das ocho veces con los dos botones juntos. **Obtendrás un continue**. Sólo funciona cuando tengas como mínimo 400 monedas.

Raúl Nieto Del Olmo.



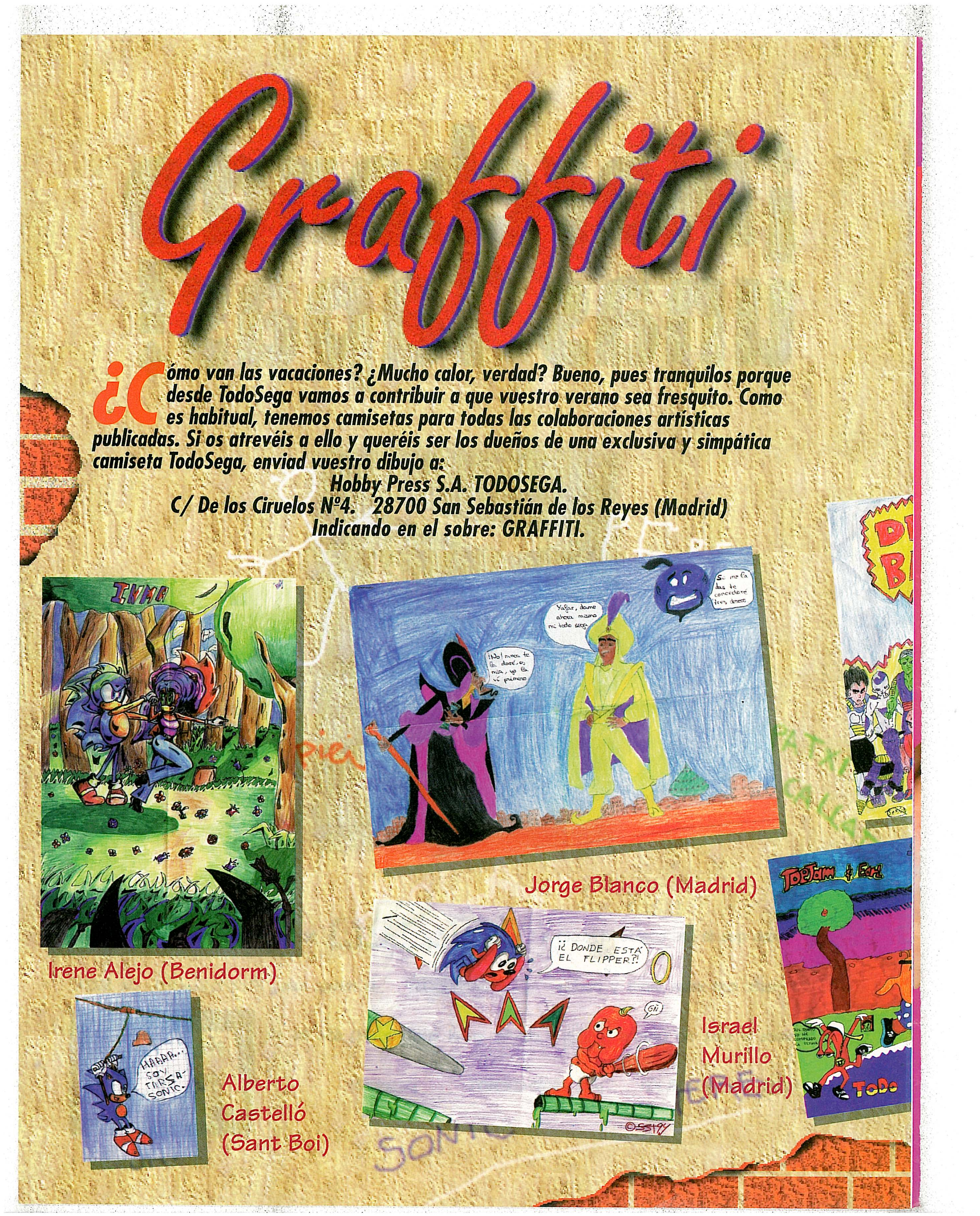
¡Marchando unas Tapas!





Ahora que le has cogido el gusto a TODOSEGA te proponemos un **plato fuerte.** Hazte con estas tapas y podrás *conservar* la revista más *exquisita* de SEGA. Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19, de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!





Graffiti

¿Cómo van las vacaciones? ¿Mucho calor, verdad? Bueno, pues tranquilos porque desde TodoSega vamos a contribuir a que vuestro verano sea fresquito. Como es habitual, tenemos camisetas para todas las colaboraciones artísticas publicadas. Si os atrevéis a ello y queréis ser los dueños de una exclusiva y simpática camiseta TodoSega, enviad vuestro dibujo a:

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.

Irene Alejo (Benidorm)

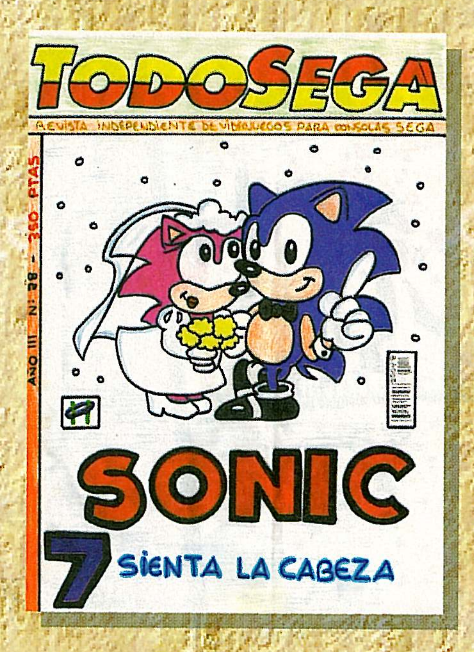
Jorge Blanco (Madrid)

Alberto Castelló (Sant Boi)

Israel Murillo (Madrid)



Nuria Esther Espinoza (Barcelona)



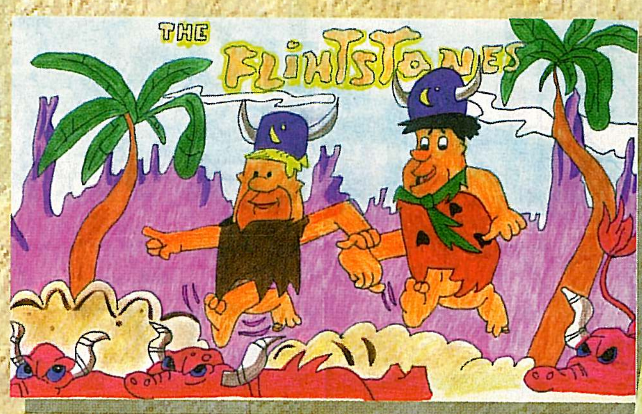
Jose Luís Peña (Toledo)



Jose Luís Delicado (Alicante)



Jesús Enrique Ferrero (León)



Javier Rodriguez (Barcelona)

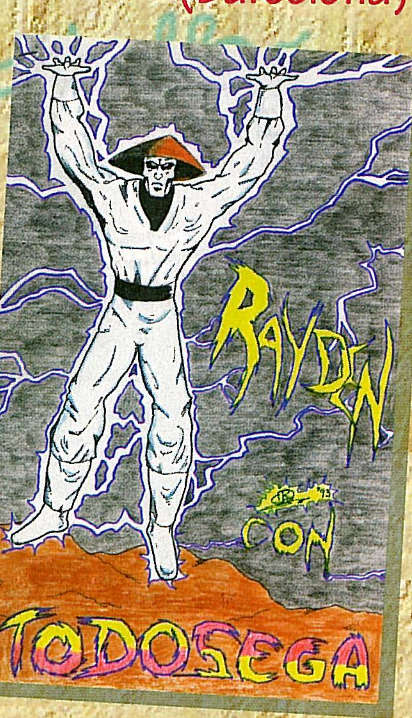


Francesc Medina (Barcelona)




Verónica Gallego (Zaragoza)

Jesús Javier Vera (Valencia)



Pedro Marchán (Reus)

Es toda una suerte poder disfrutar de la alucinante camiseta que TodoSega regala por enviar un dibujo. Para conseguirla, ya sabéis: ¡dibujad, dibujad, dibujad, y escribid, escribid y escribid! Como podéis observar, en estas páginas cabe cualquier clase de dibujo. ¡Vamos, la camiseta os está esperando!





Rosmen Bello (Tenerife)

Denis Pacheco (Malaga)

Juan José Delgado (Padul)

Mª Cristina Rojo (Tarragona)

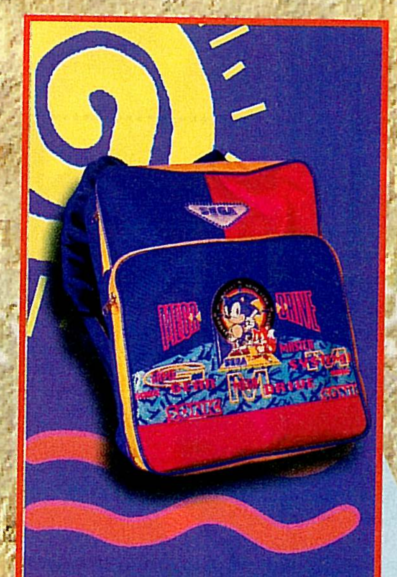
Miguel Angel Casals (Girona)

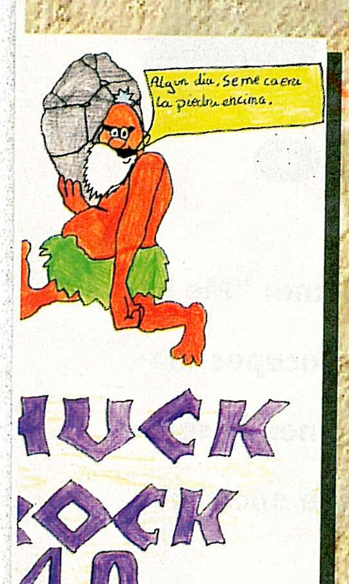
Pablo de Miguel y Olalde (Madrid)

Daniel Ribas (Baleares)



Francisco Fernando Pretel (Lentesi)







Susana Pérez (Barcelona)



Patricia Blanco (Madrid)



Mario Alonso (Castellón)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Todo un detallazo por tu parte, Susana. Devolver una mochila que no era para ti es un acto que te honra, pero hay que reconocer que es muy difícil evitar la tentación y muy fácil hacerse el sueco. Nosotros nos hubieramos quedado con ella, ¡con todo lo que cuesta conseguir una!. Bromas aparte, Susana, para que veas que nosotros sabemos reconocer la calidad, he aquí TU mochila como premio a un fascinante dibujo.

GRACÍAS, MUCHÍ¡¡SIMAS GRACÍAS¡!! 27-5-94

-Me gustaria no equibocarme, pero se os a perdido una mochila porque esa mochila tan hermosa y tan llena de colorido, no puede ser mia, no me la he ganado yo, sino el que va por la tarde. Primero recibi una carta, y después casualmente en el ascensor me encontre con un repartidor que traia una caja de Hobby press, muy bien precintada, yo al principio no sabia nada, hiba distraida con mi Hobby consolas porque me habiais publicado dos dibujos mios, la compre y me puse muy contenta. pero después cuando le pregunte a que piso iba, y me dijo que hiba al primero, ya empeze a sospechar, y entonces le dije que yo tambien iba al primero, y el me pregunto que si por casualidad no me llamaba Susana Perez. y yo le dije que si que era yo misma, el entonces me entrego paquete, ya en mi casa, yo estaba muy contenta, empeze a gritar de alegria, yo gritaba: ¡Es mi mochila! ¡Mama es mi mochila seguro que si!, mi madre entonces, bino, el repartidor por supuesto paso a delante, mi madre. Entonces abrio el paquete, y no me equivoque era mi mochila, perdon [illegible] mochila - daba saltos de alegria, y no hacia mas que gritar reir y saltar me habia olvidado asta de firmar el papel del importe, se abia parado el Tiempo. despues firme el papel, y el repartidor se fue. pero a medida que iba pasando el tiempo, me iba poniendo mas triste, porque pensaba y sigo pensando que esa mochila no es mia, se an equibocado de dirección, y no es justo que el chico que

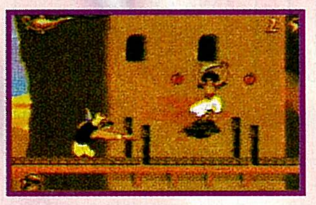
Lo Mejor de SEGA

El catálogo más fresco

Ya estamos inmersos en el verano. Y entonces es cuando llega el problema: "Me he llevado la consola, pero ¿qué cartucho me compro ahora?". No te preocupes, nosotros, en TodoSega, estamos a la que salta. En estas cinco páginas tienes la solución a tu problema. En ellas verás una lista de los mejores juegos que es posible encontrar en el mercado, ¡vamos, anímate y busca tu cartucho!.

ALADDIN

MD: 95%, MS: 87%, GG: 89% * VIRGIN * TS Nº: 7,13,13



Cuando el videojuego se convierte en arte. Las más bellas plataformas ambientadas en el misterioso oriente de las mil y una noches. No puedes perdértelo en ninguna versión.

ANOTHER WORLD

MEGA DRIVE:83% * DELPHINE * TS Nº: 1

Aventuras en un mundo extraño y lleno de peligros con el aliciente de una calidad gráfica a toda prueba. Si estás cansado de ver los mismos juegos de siempre, éste es el tuyo.

BATMAN RETURNS

MEGA CD :89% * SEGA * TS Nº: 6



El hombre murciélago vuelve a dominar la noche de Gotham City. Fases de frenética conducción salpicadas de apasionantes y oscuras plataformas. Totalmente recomendable.

BODY COUNT

MEGA DRIVE:82% * PROBE * TS Nº : 12



De lo mejorcito que ha aparecido para tu Menacer. Acción a raudales en cinco fases repletas de enemigos y con unos gráficos de quitar el hipo.

CASTLEVANIA

MEGA DRIVE: 85% * KONAMI * TS Nº : 12



Los descendientes de Simon Belmont continuan luchando para eliminar a todos los vampiros. Excelente trabajo de Konami que todos los aficionados al género agradecerán.

CHUCK ROCK 2

MD:91%, MCD:73%, MS:90% * CORE * TS Nº : 6,11,6



Al igual que su progenitor, el hijo de Chuck Rock tiene la suficiente "marcha" en el cuerpo como para manteneros pegados a la pantalla durante muchas horas.

COOL SPOT

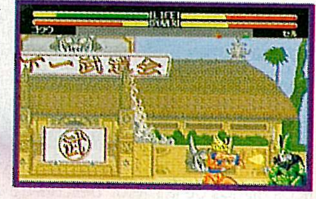
MD:93%, MS:87% ,GG:87% * VIRGIN * TS Nº: 3,7,8



El juego más fresco del verano. En cualquiera de sus versiones, este punto rojo es capaz de hacer sonreir al más pintado. Plataformas con el mejor sentido del humor.

DRAGON BALL Z

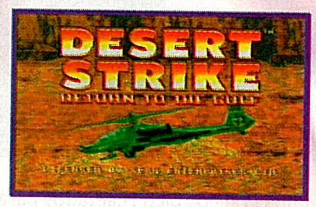
MEGA DRIVE: 87% * BANDAI * TS Nº: 15



Goku y compañía se reunen en uno de los cartuchos más buscados de la temporada. El combate se va a desarrollar en el mejor escenario: tu consola.

DESERT STRIKE

MD, MS:92%, GG:86% * ELECTRONIC ARTS *TS Nº: 9,11



Aunque la Guerra del Golfo ya hace tiempo que acabó, aún puede ser una buena excusa para disfrutar como loco disparando desde tu helicóptero.

DUNE 2

MEGA DRIVE: 92% * VIRGIN * TS Nº: 11



Estrategia en su estado más puro. Cosecha toda la especia que puedas y así controlarás el planeta Arrakis. Defiende tu territorio y lucha por conquistar el de tus enemigos.

ECCO THE DOLPHIN

MCD:92%, MS:87%, MD, GG * SEGA * TS Nº: 7,16



Disfruta de tu chapuzón más refrescante este verano en compañía de Ecco. Acompáñale en su viaje por las profundidades y descubre un mundo tan desconocido como bello.

ETERNAL CHAMPIONS

MEGA DRIVE: 95% * SEGA * TS Nº: 10



24 Megas cargados de jugabilidad y diversión. Si te gustan los juegos de lucha "one vs one", no deberías de perder la ocasión y hacerte cuanto antes con este cartucho.

FIFA SOCCER

MD:93%, MCD:93% * ELECTRONIC ARTS * TS Nº: 9, 16



Prueba el mejor simulador de futbol de todos los tiempos. Los goles, las faltas, las ocasiones y toda la emoción de las gradas recogidas a la perfección en este juego.

FLASHBACK

MEGA DRIVE: 93% * DELPHINE * TS Nº: 3



Utilizando el mismo entorno gráfico del soberbio Another World, este cartucho no puede faltar en tu colección de juegos. No te arrepentirás.

GENERAL CHAOS

MEGA DRIVE: 83% * ELECTRONIC ARTS* TS Nº: 6



Con este cartucho cambiarás de idea respecto a que la guerra no es divertida. Convence a unos amigos y prepárate a disfrutar como nunca antes.

GLOBAL GLADIATORS

MD:90%, MS:87%, GG:89% * VIRGIN * TS Nº: 1,4,4



Si lo tuyo es la ecología, "Global Gladiators " te gustará a rabiar. Prepárate a luchar contra la contaminación de la tierra a golpe de gráficos coloristas y divertidísimas plataformas.

GROUND ZERO TEXAS

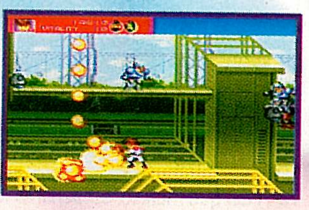
MEGA CD: 89% * SONY IMAGESOFT * TS Nº: 12



Fascinante incursión de los juegos de disparo en elMega CD. Dos discos compactos y más de 110 minutos de imágenes digitalizadas para asistir a una invasión extraterrestre.

GUNSTAR HEROES

MEGA DRIVE: 89% * SEGA * TS Nº: 7

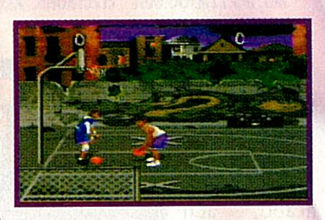


Estupendo cartucho de acción cuya mayor virtud es saber combinar magistralmente varios géneros (matamarcianos, plataformas, acción, etc) sin que la calidad final baje un solo punto.



JAMMIT

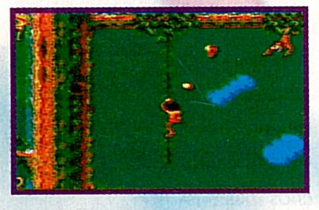
MEGA DRIVE: 87% * VIRGIN * TS Nº: 13



El auténtico baloncesto callejero se ha unido a la jugabilidad más endiablada y a unos gráficos bien realizados para dar como resultado un juego que gusta nada más verlo.

JUNGLE BOOK

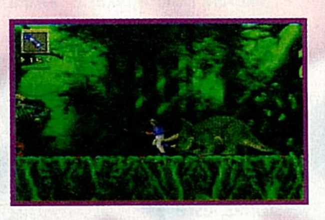
MS:85%, GG:82% * VIRGIN * TS Nº: 10,10



Como todo producto de la factoría Disney, "Jungle Book" demuestra poseer unos gráficos dignos de la mejor película de animación. ¿No te apetece un paseo por la selva?.

JURASSIC PARK

MD:90%, MCD:93% * SEGA * TS Nº: 7,12



Déjate envolver por el apasionante mundo creado por Michael Crichton y recorre el Parque Jurásico evitando el ataque de los terribles monstruos de la prehistoria.

LETHAL ENFORCERS

MD:90%, MCD:87% * KONAMI * TS Nº: 8,9



Excepcional adaptación de la recreativa para que puedas disfrutar desde tu casa de toda la emoción de ser un policia. Un consejo: no sueltes la pistola para nada.

LOST VIKINGS

MEGA DRIVE: 86% * VIRGIN * TS Nº: 10



"Lost Vikings" no es un juego de estrategia más. Contiene suficientes cualidades como para enganchar desde la primera partida haciéndote estrujar la última de tus neuronas.

LOTUS II

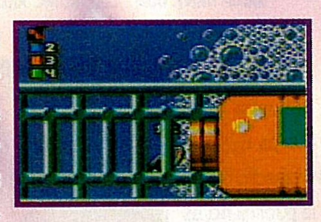
MEGA DRIVE: 86% * ELECTRONIC ARTS * TS Nº: 10



La velocidad no podía faltar a su cita en esta recopilación. Si os gustó Lotus Turbo Challenge, en este cartucho encontraréis todas sus virtudes y un muchas nuevas opciones.

MICROMACHINES

MD: 90%, MS:89%, GG:87% * CODEMASTERS* TS Nº: 6,12,13



Resulta casi increíble comprobar hasta que punto estos pequeños coches son capaces de entretener a tantos y tantos aficionados. Tanta gente no puede estar equivocada...

MORTAL KOMBAT

MD:89%, MS:91%, GG:92% * ACCLAIM * TS Nº: 7,9,9



Sin duda, uno de los juegos más polémicos de los últimos tiempos. Sin embargo, sus cualidades le han servido para convertirse en todo un clásico.

NBA JAM

MD:90%, GG:82% * ACCLAIM * TS Nº :12,14



Espectacularidad. Esta es la palabra que mejor define a este cartucho, sin olvidar una excelente calidad gráfica y una jugabilidad que raya lo patológico. Simplemente genial.

NBA SHOWDOWN

MEGA DRIVE: 91% * ELECTRONIC ARTS * TS Nº: 13



Hasta el momento, la mejor simulación de basket que ha pasado por Mega Drive. Tan real que incluso escucharás los gritos de ánimo del público y sentirás el "pressing" sobre el pad.

NHL HOCKEY '94

MD:85%, MCD:86% * ELECTRONIC ARTS * TS Nº: 9,14



¿Qué mejor recomendación para el verano que se nos avecina que un juego de Hockey sobre hielo?. Desde luego más refrescante no lo vas a encontrar, y más divertido tampoco.

PRINCE OF PERSIA

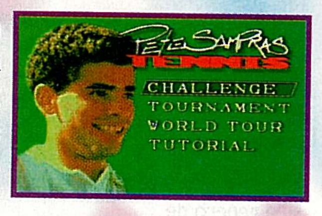
MD:83%, MCD:81%, MS, GG * DOMARK * TS Nº: 12, 7



El personaje creado hace ya unos años por Jordan Mechner nunca pasará de moda. La maravillosa animación del protagonista y el buen nivel general de los gráficos nos dan la razón.

PETE SAMPRAS

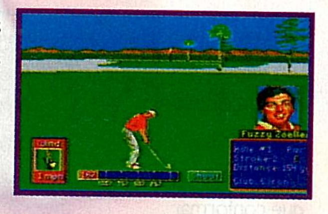
MEGA DRIVE:93% * CODEMASTERS * TS Nº: 15



Todo un monumento a la jugabilidad. No te podrás resistir a la tentación de retar a tus amigos (hasta cuatro simultáneos) a un partidito. El tenis a dobles ya no será lo mismo.

PGA TOUR GOLF II

MEGA DRIVE:89% * ELECTRONIC ARTS * TS Nº: 1



Seguimos con los deportes y continuamos con auténticas joyas lúdicas. Si os apasiona, aunque sea mínimamente, el mundo del golf, este juego colmará vuestras aspiraciones.

PINK PANTHER

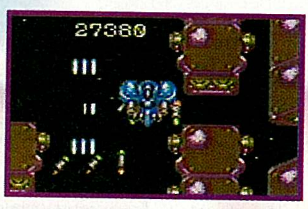
MEGA DRIVE:88% * TECMAGIK * TS Nº :13



De muy buena podemos calificar la aparición de la pantera rosa en Mega Drive. Unos gráficos resultones y una increíble música de apoyo te engancharán por momentos.

POWER STRIKE II

MS:81%, GG:83% * SEGA * TS Nº: 7, 15



Matamarcianos de los buenos para las 8 bits de Sega. Diversión sin complicaciones y muchos, muchos enemigos. Imprescindible en tu colección a poco que te guste el género.

PUGGSY

MD: 84%, MCD * PSYGNOSIS * TS Nº: 9



En "Puggsy" tienes que emplear tu imaginación por encima de tu habilidad, y eso le convierte en un juego diferente y muy interesante. Atrévete con él en estas vacaciones.

PUYO PUYO

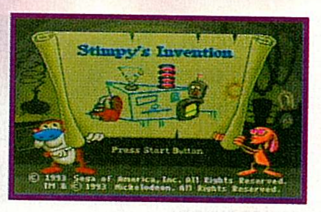
MD:87%, MS:83%, GG:88% * SEGA * TS Nº: 10,11,13



Típico juego de esos que hay que tomar a pequeños sorbos, de lo contrario no podrás despegarte de la pantallla en varias semanas. Hay que probarlo para creerlo.

REN & STIMPY

MD:87%, GG:85% * SEGA * TS Nº: 10,13



Aunque su comportamiento deje mucho que desear, sus cartuchos siguen resultando auténticas obras maestras de diversión contínua. Sólo para estómagos fuertes.

ROAD AVENGER

MEGA CD:90% * WOLFTEAM * TS Nº: 6



No importa que fuese el primer juego de Mega CD. Todavía se deja jugar y en cuanto a gráficos, que os podemos contar que no sepáis ya... Una verdadera joya.

ROCKET KNIGHT

MEGA DRIVE:92% * KONAMI * TS Nº: 6



Con Sparkster aprendimos lo que era una zarigüeya. Ahora que lo sabemos, nos vemos incapaces de dejar de jugar al "Rocket Knight". ¿Por qué será?.

SENSIBLE SOCCER

MD:90%, MCD:91% * SONY * TS Nº:9,17



Estamos de acuerdo con que gráficamente no es muy bueno, pero también hay que reconocer que hasta la fecha, no hemos descubierto ningún juego de futbol tan adictivo.

SILPHEED

MEGA CD: 92% * GAME ARTS * TS Nº: 8

Si a la hora de jugar lo único que te apetece es pegar unos tiros, con "Silpheed" disfrutarás un montón. Con unos gráficos como estos ya se puede soñar a ser piloto.

SONIC 3

MEGA DRIVE:97% * SEGA * TS Nº: 12



Hasta el momento, la mejor aventura protagonizada por el erizo azul de Sega. Más rápido, más jugable, más bonito que nunca. A la tercera ha sido la vencida.



SONIC CD

MEGA CD:92% * SEGA * TS Nº: 7



El Sonic más "redondo" de todos los tiempos. ¿A que nunca pensaste jugar a un pinball con Sonic como bola?. No te lo puedes perder o te arrepentirás eternamente.

STREET FIGHTER II (SCE)

MEGA DRIVE:94% * CAPCOM * TS Nº: 7



Mientras nos llega el esperado Super Street Fighter, nos tendremos que conformar con éste. Que conste que no nos importa en absoluto. ¿O no?.

SUBTERRANIA

MEGA DRIVE: 87% * SEGA * TS Nº: 14



Un cartucho original como pocos. Subterrania trae nuevos aires al clásico género de los matamarcianos. Superados los primeros momentos de desesperación, acabarás amándolo.

SUNSET RIDERS

MEGA DRIVE:87% * KONAMI * TS Nº: 1



El legendario oeste llega a la Mega Drive de la mano de Konami. Más te vale que aprendas a desenfundar rápido o lo pasarás bastante mal para capturar a estos escurridizos forajidos.

THUNDERHAWK

MEGA CD:90% * CORE * TS Nº: 7

La simulación se viste de gala para acoger a un clásico. Todo el fragor del combate te rodeará mientras apuntas con tus misiles a un blanco móvil. Simplemente genial.

TINY TOON

MEGA DRIVE:86% * KONAMI * TS Nº: 2



Simpatía desbordada en este cartucho protagonizado por los dibujos animados de la Warner. Multitud de fases, montones de plataformas y mucha jugabilidad.

TMHT FIGHTERS

MEGA DRIVE: 89% * KONAMI * TS Nº: 8



Las cuatro tortugas mutantes se baten por todo el universo contra una larga lista de extraños seres al mejor de tres asaltos. No les vendría mal una ayudita tuya.

TMHT HYPERSTONE

MEGA DRIVE: 90% * KONAMI * TS Nº: 1



Más tortugas ninja. Esta vez luchando en un arcade llenito de acción y jugable al 100 %. Si eres un seguidor de estos "bichitos" no dejes pasar la ocasión.

TOEJAM & EARL 2

MEGA DRIVE:91% * SEGA * TS Nº: 10



Acompaña a los dos extraterrestres más divertidos de la galaxia en la mejor aventura que han protagonizado para la Mega Drive. Esto sí que son encuentros en la tercera fase.

VIRTUA RACING

MEGA DRIVE:94% * SEGA * TS Nº: 15



Todo un éxito de las recreativas ahora al alcance de tus manos. Tan rápido que sentirás el aire sobre tu cara. Mucho cuidado. Las imprudencias se pagan muy caras.

WORD CUP USA '94

MD:90%, MS:89%, GG:89% * US GOLD * TS Nº: 15



El juego de fútbol oficial del campeonato del mundo no podía defraudarnos. Sus buenos gráficos y su elevada jugabilidad convencerán a cualquiera.

WONDER DOG

MEGA CD:86% * JVC * TS Nº: 11



Wonder Dog está empeñado en demostrar que el perro es el mejor amigo del hombre y, por supuesto, el mejor amigo del jugón profesional. Bonito y divertido.



CENTRO MAIL
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 3802892
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO, S. PUEBLOS TEL: 804 03 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
SUPER PACK
MEGA DRIVE +7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO! 24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
SONIC PACK
MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
9.990 SONIC 3
11.990 VIRTUAL RACING
MULTIMEGA
79.900
M. SYSTEM
MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC
4.990
OFERTAS SEGA
007
ADDAMS FAMILY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 MEGADRIVE - 3990 MS - 5990 - 2490
ANDRE AGASSI M. SYSTEM - 2490
ASTERIX MEGADRIVE - 6990
AYRTON SENNA MS - 6990 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD M. SYSTEM - 4490
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
BLADES OF VENGEANCE MEGADRIVE - 2990
B.O.B. MEGADRIVE - 2990
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II MEGADRIVE - 5990
CRASH DUMMIES MEGADRIVE - 5990 GAME GEAR - 2495
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
DAVIS CUP TENNIS MEGADRIVE - 4990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990
DOUBLE CLUTCH MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
GAUNLET IV MEGADRIVE - 4990
GODS MEGADRIVE - 2990
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS MEGADRIVE - 2990
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
KRUSTY'S FUN HOUSE GAME GEAR - 2495
LEMMINGS MS - 5990 - 2490
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MUTANT L. FOOTBALL MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD MEGADRIVE - 3990
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER M. SYSTEM - 2490
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2495
PUGGSY MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 2490
RENEGADE M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ROBOCOP VS TERMIN. MEGADRIVE - 3990
ROCKET KNIGHT ADV. MEGADRIVE - 4990
SNAKE RATE ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC II MEGADRIVE - 3990 MS - 6990 - 2990
SONIC SPINBALL MEGADRIVE - 6990
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 3490
SUMMER CHALLENGER MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF MEGADRIVE - 3990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 4990
WARSPEED MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ MEGADRIVE - 4490
WWF STEEL CAGE GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA MEGADRIVE - 2990
X-MEN MEGADRIVE - 3990
ZOOL MEGADRIVE - 3490
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
ANDRETTI RACING MEGADRIVE - 8990
ART OF FIGHTING MEGADRIVE - 9900
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5990
BARKLEY JAM! MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
BODYCOUNT MEGADRIVE - 7990
BUBBA 'N STICK MEGADRIVE - 9990
CASTELVANIA MEGADRIVE - 7990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 3890
DRAGON BALL Z II MEGADRIVE - 9990
DUNE 2 MEGADRIVE - 9900
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 12490
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
LANDSTALKER MEGADRIVE - 12490
LOST VIKINGS MEGADRIVE - 9900
MASTERS OF COMBAT M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900
NBA JAM MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN MEGADRIVE - 9990
PINK PANTHER MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP VS TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
SAMPRAS TENNIS MEGADRIVE - 10490
SHINING FORCE MEGADRIVE - 12490
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
STREET OF RAGE II MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA MEGADRIVE - 9900
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ZOOL M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
FUTBOL DESCUENTO ESPECIAL 700 Ptas.
CHAMPIONS SOCCER MEGADRIVE - 8990
FIFA SOCCER MEGADRIVE - 7990
KICK OFF 3 MEGADRIVE - 9990
PELE MEGADRIVE - 7490
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
WORLD CUP USA 94 MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
MEGA CD
39.900 CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK 9990
CHUCK ROCK 8990
DRACULA 9900
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 8990
FINAL FIGHT 8990
GROUND ZERO 8990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MORTAL KOMBAT 9990
MICROCOSM 8990
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 8990
SILP HEED 9990
SONIC CD 9990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMENI MANSION 11900
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO
250

SEGUNDAMANO

VENTA

VENDO Mega CD II por 30.000 pesetas con «Road Avenger» en perfecto estado (apenas 20 horas de uso). Preguntar por Justo. TF: 91-6812761. Sólo Madrid y provincia.

VENDO Mega Drive con los juegos: «Sonic», «Golden Axe 2», «Two Crude Dudes», «Super Hang-On», «World Cup Italia» y «Columns». Guipúzcoa. Preguntar por Jose Simón. TF: 943-721067.

VENDO 2 pads infrarrojos, «Golden Axe», «Shinobi», «Street of Rage» y «Jungle Strike» por 15.000 pesetas y Mega Drive: «Sonic 2» y 2 pads por 18.000 pesetas. Preguntar por Enrique. TF: 96-3498505.

VENDO juegos de Mega Drive: «Pit-Fighter» y «Test Drive 2» por 3.500 pesetas, «Speedball 2» y «European Soccer» por 3.500 pesetas, «Rambo 3» y «Super Real Basketball» por 2.000 pesetas. Preguntar por Angel. TF: 925-376644.

VENDO juegos para Master System II: «Super Mónaco GP», «World Soccer» y «Columns» (en un cartucho) por sólo 6.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 91-8817266. Preguntar por Félix.

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos, publicaremos tu anuncio.

INTERCAMBIO

TENGO Game Boy con maletín, lupa y 5 juegos: «Terminator 2», «Duck Tales», etc... y cambio por juegos de Mega Drive. Interesados llamar al TF: 91-7423177. Llamar por las noches. Preguntar por Sergio.

CAMBIO «Eternal Champions» por «NBA Jam» para Mega Drive. Sólo Madrid. Preguntar por Marcos. TF: 91-7151850.

CAMBIO el juego «Aladdin» de Mega Drive por el «Flashback». Sólo Sevilla. Preguntar por Quico. Llamar de 19:30 a 20:30. TF: 954-340232.

CAMBIO el juego de Master System II «Pac-Mania», por pistola Light Phaser más «Operation Wolf». Preguntar por Isaac. También cambio otros juegos. TF: 982-216552.

CAMBIO Juegos de Mega Drive: «Aladdin» o «Tournament Fighters» por: «Art of Fighting» o «Toe-Jam & Earl 2», con instrucciones. Preguntar por Alex. Llamar de lunes a viernes de 8:00 a 11:00 horas. TF: 976-751651.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Master System 2 con los juegos: «Shadow of the Beast», «Moonwalker» y «Alex Kid» por 6.900 pesetas. O la cambio por una Game Gear con juegos. Sólo Málaga. Preguntar por Eugenio Miguel. TF: 952-234019.

VENDO «Ex-Mutants» y «Air Driver» de Mega Drive por 5.000 pesetas o cambio por algún otro juego o por el «Arcade Power Stick» o el «Fighter Stick SG-6». Llamar de 20:00 a 23:00 horas. Preguntar por Antonio. TF: 971-658120.

VENDO O CAMBIO Atari 2600 con 100 juegos, un joystick y un adaptador de corriente. Todo por 7.000 pesetas o lo cambio por el «Fatal Fury» o por el «Mortal Kombat». Los dos de Mega Drive. Sólo Madrid. Preguntar por Daniel. TF:91-7956938.

CLUBS

CLUB CYBERGAME un mundo cibernético. Carnet, trucos y amigos con quien cartearos. Escribid a: Sergio Gil Pérez, c/Cañas, 57-2º Izda. 39011 Cantábria (Santander).

DECIMOS TRUCOS de cualquier video consola. Llama y pregunta por Chema, de 5:00 a 21:00 horas. Llamar al TF: 91-6150825.

DIGO TRUCOS y sorteo consolas, juegos... Llama al TF:91-6800709. Preguntar por Jose Luis.

COMPRA

COMPRO Manual del juego «Sonic 1» de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 91-3141536.

COMPRO «Sonic 2» para Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Francisco. TF: 956-890298.

COMPRO para Mega Drive «Spiderman», «X-Men» y «Batman Returns» por 3.000 pesetas cada uno o 5.000 pesetas los dos. Llamadme por favor, si tenéis otros. Preguntar por Jose. TF: 949-830157.

COMPRO Mega CD II por 22.000 pesetas. A poder ser con el «Final Fight». Si no, es igual. Interesados preguntar por Jose Carlos. TF: 93-6841043.

COMPRARÍA juegos de rol para Master System. A ser posible: «Heroes of the Lance» y «Ultima IV». Sólo para Orense. Preguntar por Lois. Llamar de 6:00 a 10:00 horas de la tarde. TF: 988-218456.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA* .... *TLF.* ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.


VIRTUA RACING
PROHIBIDO JUGAR SIN CASCO
SEGA VIRTUA PROCESSOR SVP
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad. Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, a 23 Mhz, multiplica la velocidad de movimiento de los gráficos poligonales por cuatro, eleva el juego a las tres dimensiones y produce una sensación de realismo difícil de olvidar. Impresionante. ¿No?. Y además, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo... o enemigo. Si quieres ser el mejor piloto ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros